РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Олег Данилов
Зам. главного редактора
Максим Потапов
Сергей Светличный
Редакторы
Максим Капинус
Александр Птица
Алексей Фингерут
Обозреватели
Янош Грищенко
Олег Касич
Роман Оберемко
Тестовая лаборатория
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
Литературная редакция
Валерия Нетунахина
Наталья Науменко
Юлия Нетунахина
Алла Петрова
Любовь Смолина
Верстка
Наталия Самарина
Дизайн
Евгений Медведев
Цветокорректор
Лариса Брусова
Фотографии
Руслан Двойничков
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
Директор по рекламе
Ольга Вакулюк
Менеджер по распространению
Светлана Радченко

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Президент, генеральный директор
Сергей Арабаджи
Вице-президент, старший главный редактор
Михаил Лаптев
Вице-президент, исполнительный директор
Наталия Петровская
Начальник тестовой лаборатории
Тимур Ягофаров
Директор по распространению
Ольга Галушка
Технический директор
Алексей Груша
Директор фотослужбы
Андрей Турцевич
Арт-директор
Евгений Медведев
Директор по маркетингу
Виктория Николаева
Директор интернет-проектов
Владимир Возняк
Менеджер по полиграфии
Владимир Бугайчук
IT-менеджер
Александр Савченко

Журнал «Домашний ПК», № 12 (96), декабрь 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
комплект ДПК+DVD и Gameplay+DVD – 94938
в Каталоге изданий Украины

Тираж 41 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357, (044) 270-3890
отдел распространения (044) 496-3469, (044) 331-0409, (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Промежуточные итоги

Декабрь – традиционное время подведения итогов и составления планов на будущий год. К сожалению, на момент подготовки номера мы еще не имели точных численных показателей, характеризующих объем украинского IT-рынка, но прогнозы ведущих аналитических агентств позволяют достаточно ясно представить себе общую картину.

Больше всего впечатляет рост продаж персональных компьютеров. Так, на основе данных по трем кварталам 2006 года специалисты IDC прогнозируют, что за год в Украине будет реализовано около 1,5 млн ПК! Причем 20% из них составят ноутбуки, рынок которых увеличивается стремительными темпами. Близки к этим показателям и цифры из отчетов AVentures Group – в 2006 году рост продаж настольных ПК достигнет 27%, а ноутбуков – 183%. Фантастические результаты! Такому успеху способствовало и снижение цены на лэптопы – средняя стоимость мобильных компьютеров упала до знаковой отметки $900, причем суммарная доля реализованных ноутбуков нижних ценовых сегментов (до $1200) составила 85%. Если же говорить о десктопах, то больше всего было приобретено систем до $600 – 88%.

По мнению редакции «ДПК», не менее 50% компьютеров приобретаются для домашнего использования. Это подтверждается и ростом количества розничных IT-магазинов. Как считают многие эксперты, именно через подобные точки продаж реализуется сейчас около 38% ПК. Торговые сети таких компаний, как City.com, Unitrade, DiaWest, «ГигаБайт», «МКС», «АМИ» и ряда других, суммарно насчитывают на конец 2006 года более 300 специализированных магазинов во всех крупных городах Украины.

Кстати, интересны и данные, касающиеся «начинки» персональных компьютеров. Так, более 30% систем оснащаются уже 1 GB оперативной памяти, а число ПК, укомплектованных DVD-RW-приводами, составило 77%! Около двух третей машин построены на базе процессоров Intel, на долю AMD приходится приблизительно 35% конфигураций.

Не менее активно, чем рынок ноутбуков, увеличивается и сегмент цифровых фотокамер. По прогнозам, за 2006 год в Украине будет продано



около 500 тыс. аппаратов (рост более 70%), и свыше 90% из них – с матрицами разрешением более 5 Мп.

Есть чем похвастаться и «Домашнему ПК». В этом году тираж журнала превысил цифру в 40 тыс. экземпляров. Мы выпустили 12 отдельных номеров, причем в последнем квартале – объемом в 160 страниц. По результатам независимых исследований, наше издание заняло первую строчку в рейтингах IT-ежемесячников как по размеру первичной аудитории, так и по количеству подписчиков. Нас очень радует, что число читателей, приобретающих каждый номер «ДПК», составляет более 60% аудитории журнала. Отметим, что многие из них знакомы с изданием как минимум три-четыре года. Надеемся, мы не разочаруем вас и в дальнейшем.

Украинский рынок IT, в том числе и домашних систем, растет, и есть все основания надеяться, что в следующем году эта тенденция сохранится. Вместе с ним растет и совершенствуется наш журнал. Мы уверены – дальше будет еще интереснее.

Наилучших пожеланий
и с наступающим Новым годом.
Искренне ваш Олег Данилов

№ 12 (96), декабрь 2006

Содержание

Репортаж с выставки «Территория игр»

В конце октября в выставочном комплексе «КиевЭкспоПлаза» в рамках выставки «ЦифроМания:) 2006» с успехом прошла первая экспозиция «Территория игр», собравшая разработчиков и издателей компьютерных игр из Украины и ближнего зарубежья. В программу «Территории игр» были включены конференция для специалистов и красочное шоу для всех энтузиастов гейминга.

с. 114



Консольное управление на ПК: тестирование геймпадов



Пожалуй, компьютерные геймпады – самая «неизменная» вещь в этой индустрии. Последние новшества – двойное аналоговое управление, вибрация и система из четырех шифтов – появились в незапамятные времена, и с тех пор ничего кардинально не менялось.

с. 58

Мультимедийная многоканальная акустика

На сегодняшний день на рынке Украины присутствует большое количество малоизвестных брендов, модельный ряд которых не выдерживает никакой критики. Поскольку основной их аргумент – стоимость, хотим посоветовать потенциальным покупателям тщательнее выбирать акустику для дома, ориентируясь не на дизайн и цену, а на звучание.

с. 48





» Игротека

Доступно о Mac OS X

Большое количество пользователей считают, что Macintosh – это компьютер, предназначенный только для дизайнеров, и что такие машины пригодны лишь для профессиональных графических бюро и издательств. Подобное утверждение соответствовало истине лет 10 назад, но с тех пор произошло много разных событий, которые кардинально изменили целевую аудиторию Macintosh.

с. 84



Neverwinter Nights 2

Вторая часть знаменитой ролевой игры, использующая новую версию правил AD&D, несмотря на потрясающее графическое оформление, оказалась слишком простой. Вместо хардкорной RPG старой школы мы получили, по сути, Diablo в мире Forgotten Realms.

с. 124



Microsoft Flight Simulator X

Microsoft Flight Simulator был и остается лучшим гражданским авиасимом. Игра, в названии которой стоит римская цифра десять, на самом деле является тринадцатой частью сериала. И, несмотря на кое-какую критику со стороны фанатов, она на голову превосходит немногочисленных конкурентов по уровню реализма и графики.


с. 130

Тест широкоформатных мониторов с диагоналями 19–24"

Приближающаяся эпоха форматов HD-видео, в которых изображение кодируется с качеством 720 либо 1080 строк против стандартных 480, а также скорый выход Windows Vista, оптимизированной именно для широкоформатных дисплеев, предъявляют новые требования к монитору для домашнего использования.


с. 26



№ 12 (96), декабрь 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Игры

ShareWare

Демо-версии

Что означают знаки «Выбор редакции»

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.





Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

Патчи

«Бригада E5: Новый альянс» 1.13
«В тылу врага 2» 1.04.1 (бета-версия)
«Князь тьмы. Подземелье Анкарии» 2.28 Gold
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» 1.7
«Санитары подземелий» 1.01
Age of Empires 3: The WarChiefs 1.01
F.E.A.R. 1.08
FIFA 07 #1
FlatOut 2 1.2
Heroes of Might and Magic V 1.4
Paradise 1.1.3
Prey 1.2
Rush for Berlin 1.2

Видео

Army of Two
Clive Barker's Jericho
Enemy Territory: Quake Wars
Hellgate: London
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate
Medal of Honor: Airborne
Medieval II: Total War
Neverwinter Nights 2
Rayman Raving Rabbids
Supreme Commander
The Legend of Zelda: Twilight Princess
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – The Rise of the Witch-king
TrackMania United
Vanguard: Saga of Heroes
World in Conflict

Видеорепортажи с выставки «Территория игр»

Обзорное видео
Интервью с Антоном Большаковым
Интервью с Игорем Каревым
Интервью с Сергеем Климовым
Интервью с Сергеем Прокофьевым
Интервью с Александром Зоричем

Драйверы

Материнские платы

ATI Catalyst 6.11 Motherboard/IGP
Intel Matrix Storage Manager 6.2.0.2002
nForce 590 SLI (Intel) 9.53
nForce 680i SLI (Intel) 9.53
NVIDIA nTune 5.05.18.00
VIA Hyperion Pro 5.10A

Видеокарты

ATI Catalyst 6.11
Intel Graphics Media Accelerator 14.21
NVIDIA ForceWare 93.71
NVIDIA ForceWare 97.02 (GeForce 8800)

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.94
Realtek HD Audio R1.49
Sound Blaster X-Fi 2.09.0007
VIA HD Audio Codec 1.80B
VIA Vinyl 6.80b

Сетевые карты

Realtek LAN (PCI) 6.49
Realtek LAN (PCI-E) 6.58
VIA VT6655 WLAN 1.3
VIA VT6656 WLAN 1.3

Прочее

AGEIA PhysX 6.10.25

Архив ДПК

«Двухъядерные процессоры и современные игры»
«Тест персональных принтеров»

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 585-8080
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 536-1175 (80)
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (0624) 55-2475

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (0562) 33-7770

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 304-4158
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 41-8411

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (061) 787-6571

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 7-7272

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 45-2424

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 65-3365

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.

Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401; 496-3469

Transcend

Exceeding Your Expectations

Слухай, носи, дивись!

T.sonic™ 530 MP3 Плеєр

MP3 Плеєр T.sonic™ 530 безумовно заслуговує місце краще, ніж ваша кишеня ! Він не залишиться без уваги завдяки нетрадиційному стилю та унікальному чарівному дизайну із закругленими формами. Змініть спосіб, у який ви носите ваш MP3 плеєр, переконайтесь, що ви можете одночасно носити, бачити та слухати його !



* For lifetime warranty policy, please see Warranty Card for details and limitations.

Authorized Distributors



Asbis
Tel : (044) 455-44-11
www.asbis.ua

TechnoPark

Technopark
Tel:(044)594-15-15
sales@technopark.ua
www.technopark.ua



Юг Контракт
Тел.: (044) 247-67-82, 247-67-05
www.yugcontract.com.ua

Kiev-Tek
Tel : (044) 251-05-47
sales@kt.kiev.ua
www.kt.kiev.ua



www.transcendusa.com

Новости



Samsung SPH-P9000

Компания Samsung представила новое мобильное устройство SPH-P9000 Deluxe. Оно не только отличается необычным дизайном, но и поддерживает новейшие технологии Mobile WiMAX и CDMA EV-DO.

Фактически аппарат имеет формат КПК, работает под управлением Microsoft Windows XP и укомплектован раскладной QWERTY-клавиатурой почти полноразмерного масштаба. SPH-P9000 снабжен пятидюймовым экраном WVGA, жестким диском 30 GB, 1,3-мегапиксельной камерой и разъемом Mini-USB. Габариты устройства 43×92×29,7 мм, а масса – 560 г.

Nokia 330



Компания Nokia дебютировала на рынке автонавигации, представив устройство Nokia 330 Auto Navigation с предынсталлированным картографическим ПО от голландского производителя Route 66. Цифровые карты Европы для него поставляет американская фирма NAVTEQ.

Карты можно просматривать в двумерном и трехмерном виде. Есть ночной и дневной режимы работы. Nokia 330 не поддерживает телефонной связи, однако в дополнение к основным, навигационным функциям позволяет проигрывать музыку, показывать фотографии и видео. В продажу продукт поступит до конца текущего года по розничной цене €360 ($456).

Xbox 360 HD DVD



В США поступило в продажу давно ожидавшееся дополнение к игровой консоли Xbox 360 – внешний привод HD DVD. В своей работе устройство использует процессорные мощности и аудиосистему консоли, подключается через USB-разъем и обеспечивает разрешение до 1080p. К нынешнему рождественскому сезону ведущие кинокомпании намереваются выпустить более 150 блокбастеров на дисках данного формата. Кстати, один из фильмов (Peter Jackson's King Kong) входит в комплект поставки HD DVD-плеера для Xbox 360. Кроме этого, устройство снабжено пультом дистанционного управления. Рекомендованная розничная цена в магазинах США – $199,99.

iRobot Sentinel



Корпорация iRobot (*www.irobot.com*), выпускающая роботов для выполнения разнообразных операций в неблагоприятных условиях, опубликовала первые фотоснимки своей новой разработки, известной под кодовым именем Sentinel. Эта инновационная сетевая технология, финансируемая из военного бюджета США, дающая возможность одновременно управлять действиями многих полуавтоматических роботов с одного компьютера, оснащенного сенсорным дисплеем.



Delfics Green

В ноябре стартовал творческий конкурс от Delfics® Green для всех учащихся – читателей журналов «Домашний ПК», Gameplay и «Компьютерное обозрение». Главным призом является компьютерный класс из 15 мощных ПК с предустановленной ОС. Первыми успешно справились с заданием шестиклассники из киевской школы № 31. Их смелость была оценена по достоинству. За оригинальную идею ребята уже получили DVD-плеер и набор образовательных фильмов BBC. Конкурс продлится до 31 января.



Eten Glofiish

Многие пользователи мобильной техники ожидают выхода нового коммуникатора Glofiish X500 (E-Ten X500). Он привлекает удачным сочетанием различных беспроводных модулей (Wi-Fi и Bluetooth), а кроме того, обладает встроенным GPS-приемником для автомобильной навигации. Упомянем также, что в аппарате есть поддержка высокоскоростного стандарта передачи данных EDGE. Основой «железной начинки» является процессор 400 MHz, а программной – Windows Mobile 5.0 Phone Edition. Что касается мультимедиа, то имеются FM-тюнер и 2-мегапиксельная камера.

LG Life's Good

В киевском торговом центре «Олимпийский» состоялась торжественная церемония по случаю запуска нового проекта LG Electronics – Студии LG «Life's Good». В его рамках все покупатели техники LG в магазинах-партнерах получают уникальную возможность посетить занятие в любом из мастер-классов по восьми актуальным темам. А в выставочном зале все желающие смогут познакомиться с новинками LG и даже приобрести одну из эксклюзивных моделей, специально привезенных в Украину.



Creative Live! Cam Optia

В арсенале компании Creative появилась новинка – USB Web-камера Live! Cam Optia. Она оборудована VGA-датчиком, обеспечивающим видео с разрешением 640×480 при 30 кадрах в секунду. Устройство поддерживает популярные средства коммуникации, такие как Skype, Windows Messenger. В комплект включена беспроводная гарнитура.





ARCHOS 604 Wi-Fi

ARCHOS анонсировала начало продаж 604 Wi-Fi. По ее заявлению, это первый в индустрии портативный видеоплеер с интегрированными средствами беспроводной связи. Он оснащен 4,3-дюймовым экраном, чувствительным к нажатию, жестким диском на 30 GB и стоит в США $450.

Благодаря беспроводному соединению 802.11g пользователи 604 Wi-Fi могут работать с Интернетом, обмениваться файлами с компьютерами. Кроме того, устройство может использоваться как переходник между ПК и подключенным к нему телевизором, обеспечивая воспроизведение медиафайлов из домашней сети на экране бытового телеприемника.

Axion Picture Frame

Калифорнийская фирма Axion накануне рождественского сезона начала поставки новой линейки «цифровых рамок» с диагоналями экранов от 7 до 10 дюймов. Младшая модель AXN-9700 поддерживает просмотр изображений в формате JPEG и способна хранить во внутренней памяти до 20 картинок. Ее старшие собратья AXN-9805M 8, AXN-9900M 9 и AXN-9105M 10 заметно богаче в плане функциональных возможностей. Кроме всего прочего, они умеют проигрывать аудио (MP3) и видео (MPEG4). Производители считают, что их продукты должны прийтись по вкусу тем фотолюбителям, у которых нет компьютеров.



Ваш новый Delfics: третий из пяти



Главный редактор «Домашнего ПК» рассказывает посетителям выставки «ЦифроМания:) 2006» об условиях акции «Ваш новый Delfics»



Юрий Демаков доволен своим новым Delfics, который он получил в присутствии сотрудников редакции в крупнейшем киевском магазине сети «ГигаБайт»

До того как определить счастливчика, ставшего обладателем третьего мощного компьютера Delfics, мы решили воспользоваться случаем и провести «жеребьевку» прямо на стенде Delfics (компании Compass), размещенном в экспозиции «Территория игр», проходившей в рамках выставки «ЦифроМания:) 2006». Все посетители шоу могли лично удостовериться в честности и прозрачности данной процедуры. Более 2500 купонов, пришедших в адрес редакции в течение октября, были засыпаны в лототрон, а один из зрителей вытащил заветный билет.

Удача улыбнулась Юрию Демакову из г. Черкассы. Ему достались мощный компьютер на базе процессора Intel Core Duo, 17-дюймовый монитор Samsung, акустическая система Logitech и струйный принтер Canon. Как сообщил нам Юрий, который пришел получать свой новый Delfics вместе с сыном, учащимся Киево-Могилянской академии, он уже давно является поклонником нашего журнала, а, кроме того, и сам имеет отношение к IT-бизнесу. «До этого я никогда не участвовал в конкурсах, – рассказывает Юрий. – Это первый раз. Недаром говорят: новичкам везет. Самому не верится. Попросил жену заполнить купончик в «ДПК», и мне действительно крупно повезло. Жду не дождусь, когда установлю Delfics дома. И хотя это не первый мой компьютер, по характеристикам он лучше всех тех, что у меня были».

Что ж, поздравляем Юрия, и рекомендуем вам, уважаемые читатели, тоже принять участие в совместной акции «Домашнего ПК» и ТМ Delfics. На кону еще два компьютера, а новичкам, как известно, везет.

Дополнительно об акции можно прочитать на сайте Delfics *www.delfics.com/del_actions.asp.*



В честности и прозрачности процедуры определения победителя могли убедиться все посетители выставки

В гостях у Samsung Electronics: путешествие в Корею

Темпы развития одного из ведущих мировых производителей электроники – Samsung Electronics – просто поражают. Создается впечатление, что чем ни начинает заниматься компания, она всегда достигает на выбранном поприще немалого успеха. Заметим: стоимость бренда Samsung за прошедшие четыре года увеличилась с $8,31 млрд до $16,17 млрд, вследствие чего в рейтинге самых дорогих брендов компания переместилась с 34-й на 20-ю строчку. Динамика по сравнению со «старожилами» этого списка просто фантастическая.

По приглашению компании Samsung Electronics группе IT-журналистов представилась возможность приоткрыть завесу тайны над данным феноменом, отправившись на другой конец нашего континента – в Южную Корею.

Олег Касич

Основная штаб-квартира Samsung Electronics разместилась в городе Сувоне, что в 40 км от столицы. Здесь же находится большой R&D-центр компании, в котором трудятся свыше 9 тыс. человек. Samsung Electronics входит в десятку крупнейших корпораций мира по затратам на R&D. В частности, в 2006 г. на эти нужды было израсходовано порядка $5,85 млрд, а количество всех сотрудников, работающих в данном направлении, составляет более 25 тыс. Инновации – основное оружие в современной конкурентной борьбе, потому штат конструкторов и инженеров очень велик.

Наше пребывание в офисе Samsung Electronics началось с посещения музея компании, где собрано значительное количество как архивных документов и фотографий, так и продуктов, выпускаемых еще с 1969 года, когда была основана компания. Производственную деятельность Samsung Electronics начала с изготовления черно-белых телевизоров, затем со временем сфера ее деятельности значительно расширилась. В 1970 г. после слияния Samsung и Sanyo Electric образовалась компания Samsung Electronics, офис которой в 1973 г. открылся в Сувоне. Тогда же было завершено строительство завода по выпуску бытовой









электроники. Первые персональные компьютеры SPC-1000 сошли с конвейеров Samsung Electronics уже в 1983 г., за ними в 1987 – лэптопы. Годом позже началось производство жестких дисков. В музее также есть множество продуктов, которые были либо впервые выпущены в данном регионе, либо отмечены многочисленными призами на различных выставках. Кроме того, здесь имеется и диплом, полученный компанией в качестве рекордсмена Книги рекордов Гиннесса по максимальному количеству человеко-часов без производственных травм. Вообще, Samsung уделяет внимание развитию спорта, традиционно являясь спонсором олимпийских и параолимпийских игр, поэтому увидеть целую коллекцию факелов с данных мероприятий было неудивительно. Огромный холл выделен для современных IT-устройств, там собрано большинство актуальных на текущий момент hi-tech-продуктов, которыми компания по праву может гордиться.

Производственные мощности Samsung расположены во многих странах мира, а вот основные силы в Корее сосредоточены в 280 км от столицы, куда мы и отправились после посещения штаб-квартиры. Корейский железнодорожный экспресс (KTX), развивающий скорость до 300 км/ч, за полтора часа домчал нас из Сеула в городок Дайджон, а оттуда уже на автобусе мы поехали в корейскую Силиконовую Долину – Гуми. В этом месте расположены фабрики различных компаний, однако наибольшую площадь занимают комплексы Samsung. Здесь созданы благоприятные условия для производства, что позволило Корее стать одним из мировых лидеров по выпуску электроники.

Въезжая на территорию фабрики, сразу обращаешь внимание на идеальную чистоту дорожного покрытия, опрятность газонов и аккуратные беседки для работников. Оказавшись в производственных помещениях, мы отправились на участок по сборке жестких дисков. Как известно, театр начинается с вешалки, так и в данном случае – высокотехнологическое производство начинается с обязательного использования сменной обуви. И это еще только на подступах к цехам. У корейцев в принципе чистота едва ли не возведена в статус культа, ну а если говорить о производстве, то здесь и вовсе никаких исключений... Выпуск HDD сопряжен с определенными требованиями к условиям, в которых могут



Модельный ряд ноутбуков Samsung постоянно пополняется новинками на любой вкус



Жаль, что подобные концепты ПК пока недоступны в Украине



Если нужно выбрать монитор или телевизор, компании Samsung есть что предложить

проводиться работы. В частности, речь идет о так называемой «чистой комнате», где осуществляется монтаж магнитных пластин. Данный участок максимально автоматизирован, в помещении находятся всего несколько операторов в специальных защитных костюмах, которые контролируют работу роботов. Процесс сборки чередуется с многократными этапами тестирования различных параметров HDD, хотя контроль качества приводит к повышению себестоимости изделия, но вместе с тем – и надежности.

Неудивительно, что компания стремительно увеличивает свою долю на рынке жестких дисков. В 2006 г. планируется произвести порядка 58 млн HDD (40 млн 3,5" и 18 млн 2,5"). На текущий момент в Гуми работают 25 производственных линий, откуда непрерывным потоком выходят 3,5- и 2,5-дюймовые жесткие диски. Кстати, в самое ближайшее время Samsung собирается расширить предлагаемый ряд HDD моделями 1,8", которые применяются в различной портативной технике, а также гибридными дисками, содержащими флэш-память. Последние позволят несколько снизить энергопотребление дисков, что важно для мобильных устройств. Возрастает также и объем предлагаемых винчестеров: в недавно анонсированной серии Spinpoint T166 уже есть модель емкостью 500 GB, а из новой серии мобильных HDD – Spinpoint M80 – уже доступны диски на 160 GB.

В рамках пресс-тура интересно также было увидеть производство принтеров. Оно разделено на два этапа: поверхностный монтаж элементов управляющих плат и крупноузловая сборка. На последнем участке нам как раз и удалось побывать. Автоматизировать данный технологический этап проблематично, потому на этом участке активно используется ручной труд. На конвейере работают только женщины – считается, что они более аккуратны и терпеливы. Действительно, непрерывное производство требует высокой сосредоточенности, так что организация рабочих мест продумана до мелочей. Все настроено на достижение максимальной производительности. Кроме того, подобный метод сборки позволяет весьма оперативно переориентироваться на выпуск другой продукции, ведь ассортимент печатающих устройств у Samsung довольно велик. Во время нашего визита с конвейера один за другим сходили совсем свежие новинки – цветные лазерные «малютки» Samsung CLP-300. Данный принтер при цене порядка $300 делает цветную печать весьма доступной для домашних пользователей.

На локальном складе можно было увидеть упакованные продукты с логотипами других известных мировых компаний. Сторонние заказы на производство – это типичная практика в IT-сфере. А вот доверие подобных компаний служит дополнительным подтверждением качества выпускаемых устройств. Впрочем, Samsung Electronics снижает количество таких заказов, так как мировой спрос на продукты под собственным брендом неуклонно растет, и мощности все больше используются для своих потребностей.

Стремление быть первыми во всех сферах, которыми занимается компания, прослеживается в речах ее руководителей. В отдельных областях данная цель уже достигнута, в других серьезная борьба только начинается. Однако учитывая производственную базу, научный потенциал и готовность к переменам, шансы Samsung Electronics на успех значительно повышаются.

Увлеченность корейцев высокотехнологичными продуктами просматривается буквально во всем. На улице в руках многих прохожих можно увидеть мобильные телефоны и другую электронику. Не исключено, что этому способствуют и повсеместные точки доступа Wi-Fi, так что люди очень охотно пробуют и начинают использовать новые IT-устройства. Можно только позавидовать их энтузиазму в освоении всевозможных новинок и желанию всегда идти в ногу с технологическим прогрессом.

Казалось, что после всего увиденного мы уже ничему не удивимся, однако по окончании поездки в аэропорту столкнулись с роботом-консультантом, разработанным компанией Samsung, который самостоятельно колесил по залу регистрации, предлагая информацию о рейсах, размещении различных пунктов и прочие нужные пассажирам данные. Во время изучения степени полезности этого создания нашими коллегами он вежливо отрапортовал, что вынужден удалиться на подзарядку. Мы же, с чувством доброй зависти, возвращались домой...



Данный логотип хорошо просматривается из любой точки Гуми



При разработке первого Ultra Mobile PC – Samsung Q1 – учитывались все мелочи



За конвейером во время сборки принтеров скучать не приходится



Скажи-ка, робот, ведь недаром...

ХардWare



Genius
Speed Wheel 3 MT

Цена – 286 грн

Продукт предоставлен
DataLux,
www.datalux.ua

Количество кнопок
8 + 8-позиционный переключатель вида + 4 шифта

Обратная связь
Vibration Feedback

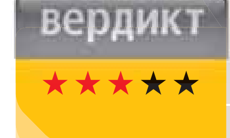
Крепление
4 присоски

Угол поворота
180°

Специфические игровые манипуляторы, к которым относятся и рули, уже давно стали вполне стандартными устройствами. Стоимость бюджетных моделей снижается постоянно, и приобрести недорогую модель не является проблемой.

Руль Genius Speed Wheel 3 MT создан как раз для подобных случаев. Дорогой Force Feedback тут заменен на простую вибрацию, а система крепления максимально упрощена. Пожалуй, присоски взамен струбцин вызывают наибольшие претензии к разработчикам, поскольку с ними устройство хоть и не отрывается от поверхности стола, но беспрепятственно двигается по нему. Играть в таких условиях сложно, а иногда и совсем невозможно.

Основное отличие Speed Wheel 3 MT от предыдущих моделей – наличие ручки переключения передач. Фактически это просто двухпозиционная кнопка, позволяющая последовательно менять скорости. Кроме того, рулевое колесо оснащено удобным переключателем видов – теперь не нужно отрывать руку от руля, чтобы посмотреть по сторонам.



ЗА
Низкая стоимость; переключатель видов на рулевом колесе

ПРОТИВ
Vibration Feedback; крепление присосками



WD
Passport 80 GB

Цена – $130

Продукт предоставлен
Western Digital Ukraine,
www.wdc.com

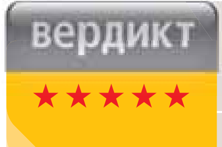
Тип подключения
USB 2.0

Объем
80 GB

В последнее время все более популярными устройствами для переноса значительных объемов данных становятся внешние карманы для HDD, в которые пользователь может поставить обычные внутренние винчестеры (как «полноразмерные», 3,5", так и «ноутбучные» модели). В то же время существуют уже готовые решения – внешние винчестеры с предустановленным жестким диском, одним из которых и является WD Passport.

Внутри стильной лакированной коробочки находится ноутбучный HDD Western Digital объемом 80 GB, скорость вращения – 5400 об/мин. Подключается к ПК по USB 2.0. В комплекте идет фирменное ПО для синхронизации.

Скоростные характеристики у WD Passport очень хорошие: запись 20,3 MBps, чтение – 23 MBps. Если сравнивать с результатами, продемонстрированными карманами для ноутбучных винчестеров в нашем последнем тестировании («Домашний ПК», № 1, 2006), то в отношении записи это самый высокий показатель.



ЗА
Стильный внешний вид; простота подключения; ПО для синхронизации

ПРОТИВ
Маркий корпус; отсутствие защитного чехла в комплекте



iToy
PDC-4307

Цена – $201

Продукт предоставлен
IT-Link,
www.it-link.com.ua

Диагональ дисплея
7" (16:9)

Поддерживаемые форматы
DVD, VCD, Super VCD, Audio CD, MPEG4, MP3, WMA, JPEG

Декодеры аудио
Dolby Digital 5.1, DTS

Портативные DVD-проигрыватели приобретают все большую популярность, чему в немалой степени способствует появление мультиформатных устройств. Именно таким и является iToy PDC-4307: кроме DVD-видео, этот плеер умеет работать практически со всеми современными форматами, в том числе и MPEG4.

Экран с диагональю 7" и соотношением сторон 16:9 отлично передает цветовую гамму и имеет большие углы обзора как по вертикали, так и по горизонтали, что весьма похвально при довольно скромной цене устройства. Для вывода звука предусмотрены встроенные динамики, громкости которых достаточно для любых условий, а на боковой панели есть два гнезда для наушников, это позволит просматривать фильм вдвоем, не создавая проблем для окружающих.

Отдельного упоминания заслуживает комплектация плеера: производитель предусмотрел абсолютно все – зарядное устройство как на 220 В, так и автомобильное, набор кабелей для подключения проигрывателя к телевизору, подставку для вертикального размещения на столе, чехол для крепления к автомобильному подголовнику.

Но, к сожалению, есть и недостаток – не самая лучшая работа системы «антишок», связанная с тем, что в случае резкой смены ориентации устройства или же при сильной тряске проигрывание диска приостанавливается на довольно долгое время, что может создавать дискомфорт при использовании в автомобиле.

вердикт ★★★★★

ЗА
Емкий аккумулятор; два разъема для наушников; богатая комплектация

ПРОТИВ
Недостатки в работе системы «антишок»



Genius
LuxeMate 810 Media Cruiser

Цена – 357 грн

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Дополнительные клавиши
33 + колесо прокрутки + джойстик

Интерфейс
USB

Количество barebone-систем у домашних пользователей растет с каждым днем, и их специфика часто подразумевает приобретение оригинальной периферии. Клавиатура LuxeMate 810 Media Cruiser предназначена для бытового применения, если можно так выразиться. Увы, владельцам обычных ПК она мало пригодится из-за своей нестандартной компоновки. Внешне модель выглядит весьма эффектно: основной блок клавиш размещен на толстом листе из оргстекла, по бокам которого расположены массивные блоки с дополнительными элементами управления. На столе такая клавиатура сильно возвышается, и работа с ней довольно неудобна, а вот на коленях она лежит практически идеально.

Преимуществ у LuxeMate 810 Media Cruiser несколько. Во-первых, беспроводный интерфейс, позволяющий свободно перемещаться и работать на диване или в кресле. Во-вторых, просто огромное количество кнопок, большинство из которых предназначено для использования устройства в паре с ОС Microsoft Windows XP Media Center Edition – специальные клавиши с надписями *Start*, *Live TV*, *MSN* и т. п. красноречиво об этом свидетельствуют. Кроме того, данная модель оснащена маленьким джойстиком и парой кнопок, заменяющих обычную компьютерную мышь.

Основной блок клавиш немного нестандартен, он полностью лишился цифрового блока и имеет ряд кнопок необычного размера. Тем не менее работать с LuxeMate 810 довольно удобно, клик чувствуется прекрасно, а нажатия не требуют значительных усилий.

вердикт ★★★★★

ЗА
Оригинальный дизайн; функциональность

ПРОТИВ
Для наколенного применения



Sapphire
Toxic X1950 XTX

Цена – $550

Продукт предоставлен
ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Тактовые частоты (ядро/память)
700/2000 MHz

Память
512 MB GDDR4

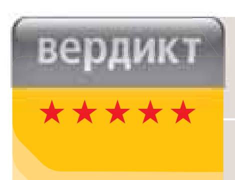
Разъемы
2×DVI, S-Video

На нашем рынке видеокарты от Sapphire с суффиксом «Toxic» на сегодняшний день являются эксклюзивным продуктом с системой водяного охлаждения. За счет более эффективного отвода тепла разработчики позволили себе повысить штатные частоты со стандартных 650 MHz до 700 MHz, что для Radeon X1950 XTX является существенным приростом. Плата оснащена 512 MB видеопамяти GDDR4, функционирующей на частоте 2 GHz.

Система охлаждения, разработанная известной компанией Thermaltake, хорошо зарекомендовала себя еще со времен Sapphire Toxic X1900 XTX: теплосъемник выполнен из меди и фиксируется на плате четырьмя металлическими шпильками, соединительные шланги сделаны из резины, что дает бóльшую степень свободы. Места крепления оснащены металлическими зажимами – это предотвращает утечку жидкости, а на штуцерах используются пружины, не допускающие слишком сильного перегиба трубок.

Немного о разгоне: для нас оказалась полной неожиданностью способность Radeon X1950 XTX достичь частоты в 840 MHz, но водяное охлаждение творит чудеса – температура GPU под нагрузкой не превышала 84 °C. Память же покорила рубеж в 2210 MHz, что является очень неплохим результатом.

Единственным минусом устройства является необходимость трех слотов расширения для размещения платы и ее комфортной работы, а значит, построить CrossFire-конфигурацию из двух Sapphire Toxic X1950 XTX будет затруднительно.



ЗА
Высочайшая производительность; система водяного охлаждения

ПРОТИВ
Использование трех слотов расширения



Altec
Lansing FX4021

Цена – $138

Продукт предоставлен
«Фолгат», www.folgat.com

Конфигурация
2.1

Сателлиты
40 мм СЧ-динамик, 18 мм ВЧ-твитер

Сабвуфер
два 5,25-дюймовых НЧ-динамика

Мощность
2×11 Вт RMS сателлиты, 24 Вт RMS сабвуфер

Со времени появления легендарных Altec Lansing 641 мы больше не встречали в мультимедийных сабвуферах сразу два низкочастотных динамика. С трудом верилось, что инженеры Altec Lansing опять сделают что-либо подобное, но они нас приятно удивили новой моделью FX4021. Здесь у сабвуфера не просто два НЧ-динамика – они установлены друг напротив друга, составляя изобарическую конфигурацию для достижения глубокого и мощного баса в малом закрытом объеме. Настолько мощного, что довольно тонкие стенки сабвуфера с трудом переносят давление, создаваемое двумя динамиками на высоком уровне громкости. Впрочем, не обязательно использовать эту акустическую систему для организации домашней дискотеки, как можно было бы сделать с 641-м: даже дизайн FX4021 говорит о персональном применении, что только подтверждается его умеренной мощностью. Мы слушали на нем джаз, причем с удовольствием: пульт управления с разнообразными регулировками позволил нам добиться правильного звучания на комфортной громкости. Самое приятное впечатление оставили твитеры: высокие частоты здесь ясные, прозрачные, но ни в коем случае не резкие, так что звучание колонок нисколько не утомляет. Среднечастотный диапазон оказался поскромнее, но мультимедийной акустике хватает и баса с верхами, чтобы завоевать симпатии пользователей. Жаль, конечно, но сенсации не получилось, и 641-й комплект с его монументальным сабвуфером и отличными сателлитами пока так и остается высшим достижением Altec Lansing. Кстати, его до сих пор можно найти у нас в продаже – как говорят англичане, ask Google…

вердикт ★★★★★

ЗА
Великолепное воспроизведение высоких частот; четкий и глубокий бас; эффектный дизайн

ПРОТИВ
Сильная конкуренция при такой цене; корпус сабвуфера иногда «сдается» под напором двух динамиков

Sony VAIO UX180P

Дмитрий Базилевич

Цена – $2800



Продукт предоставлен
BIGIT, www.bigit.ua

Процессор
Intel Core Solo U1400, ULV, 1,2 GHz, FSB 533 MHz

Оперативная память
DDR2, 512 MB PC2–3200, 400 MHz

Жесткий диск
Ultra ATA 30 GB, 4200 об/мин

Чипсет Intel 945GMS

Видеосистема
Intel GMA950

Дисплей 4,5", WSVGA, 1024×600

Интерфейсы и разъемы
наушники, микрофон, Memory Stick Duo Media, USB, VGA-out, A/V-out, DC-in

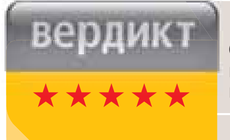
Коммуникации
Fast Ethernet (с док-станцией или VGA/LAN-адаптером), Intel Pro/Wireless 3945ABG (802.11a/b/g), Wireless WAN, Bluetooth

Web-камера
фронтальная 0,3 Мп, тыльная 1,3 Мп

Результаты
PCMark05 – 1171 балл, 3DMark03 – 791 балл

Время автономной работы
макс. нагрузка 1 ч 38 мин,
режим чтения 3 ч 03 мин

Операционная система
Microsoft Windows XP Professional (Service Pack 2)



ЗА
Отличная аппаратная оснащенность и эргономика; неплохая производительность; впечатляющий набор ПО

ПРОТИВ
Маленький дисплей с высоким разрешением; небольшое время автономной работы

Несмотря на то что концепция UMPC была громко проанонсирована и некоторые компании уже успели реализовать ее в серийных продуктах, Sony традиционно идет своим путем. В рамках линейки VAIO она производит сверхпортативные ноутбуки, которые работают под управлением полноценной Windows XP. В принципе ответ на вопрос, почему Sony не поддержала инициативу Microsoft, лежит на поверхности – ведь японский производитель выпускает устройства VAIO UX не один год. Мы уже знакомы с миниатюрным 5-дюймовым планшетным ПК VAIO VGN-U50 (*www.itc.ua/17833*), посмотрим, что же получилось у компании на сей раз.

Решения от Sony всегда отличались удачной эргономикой, не оказался исключением и новый продукт. Правда, в нем нет элемента, уже ставшего фирменным знаком портативных устройств Sony – Jog Dial. Но если разобраться, он в UX180P и не нужен. Для управления курсором используется трекпоинт, размещенный возле правого верхнего угла экрана. Когда модель лежит в правой руке, трекпоинт оказывается прямо под большим пальцем, так что пользоваться им после непродолжительной тренировки довольно удобно, как и расположенными слева клавишами. Кроме этого, работать с системой можно с помощью стилуса – экран у UX180P сенсорный. Если же по каким-то причинам возникнет желание управлять более привычным способом, то его USB-порт и док-станции позволяют подсоединить полноразмерные клавиатуру и мышь.

Сенсорный экран с диагональю 4,5" является одновременно и сильной, и слабой стороной этого устройства. Сильной – потому что сделан на высшем уровне и обладает отличными яркостью и цветопередачей. Но все достоинства сводятся на нет сочетанием очень уж небольшого размера дисплея и его разрешения в 1024×600 точек. В результате текст и изображения зачастую получаются слишком мелкими, и при работе приходится напрягать зрение. Отчасти проблема решается с помощью функции масштабирования экрана, но сказать, что она полностью устраняет данный недостаток, нельзя.

Наличие клавиатуры, а также солидное оснащение при очень небольшой диагонали дисплея неизбежно привели к весьма значительному увеличению толщины корпуса устройства. Разработчики мудро решили не перегружать его разъемами и портами сверх необходимого и почти все дополнительные вынесли на отдельную док-станцию. Помимо крэдла, есть еще адаптер для подсоединения внешнего дисплея и сети Ethernet – он будет удобен в поездках, так как занимает гораздо меньше места.

Кроме органов управления, на боковых гранях UX180P расположены механический переключатель, отвечающий за работу беспроводных интерфейсов, и кнопка вызова VAIO Touch Launcher (оболочка, позволяющая быстро запускать самые необходимые приложения) – это слева. А справа, под трекпоинтом, находятся клавиши



масштабирования экрана и переключатель, дающий возможность включить/выключить устройство или перевести его в режим *Hold*. Разъемов и слотов на UX180P довольно мало – под клавишами размещен USB-порт, на нижней грани – разъемы для наушников, микрофона, зарядного устройства и порт-репликатор (для подключения док-станции или VGA/LAN-адаптера). На верхнем торце находится слот для карт памяти Memory Stick Duo или совместимой с этим форматом периферии. Устройство оснащено двумя Web-камерами с разрешением 1,3 и 0,3 Мп на передней и задней панелях соответственно, а также сканером отпечатков пальцев. Стоит сказать и о его коммуникационных способностях. Кроме Ethernet-контроллера, у UX180P есть Wi-Fi-адаптер (802.11a/b/g), Bluetooth-модуль и Wireless WAN-адаптер для работы в EDGE-сетях.

Предустановленная операционная система Windows XP Professional (Service Pack 2), в отличие от Tablet PC Edition, не поддерживает рукописный ввод с помощью стилуса – видимо, разработчики посчитали, что наличия аппаратной клавиатуры будет вполне достаточно.

Несмотря на невысокие значения тактовых частот процессора и памяти UX180P, производительности его более чем достаточно для решения практически всех стандартных задач. И при этом устройство обладает неплохой автономностью: с выключенными беспроводными интерфейсами и со стандартной яркостью экрана 120 кд/м^2 UX180P «прожил» 1 ч 38 мин в режиме максимальной загрузки и более трех часов – в режиме чтения. А при работе от сети в тестах PCMark05 и 3DMark03 были показаны вполне приличные результаты – 1171 и 791 балл соответственно.

Sony в очередной раз продемонстрировала, что совсем необязательно придерживаться новомодных индустриальных стандартов для того, чтобы создать удачный продукт в сверхпортативном сегменте, и VAIO VGN-UX180P – отличное тому подтверждение. Однако цена его более чем в два раза превосходит стоимость таких UMPC, как Samsung Q1, последняя уже опустилась ниже отметки $1000. Кроме того, хотелось бы видеть диагональ экрана большей хотя бы на дюйм, благо формфактор позволяет. Но во всем остальном это интереснейшая альтернатива ультрамобильным ПК.







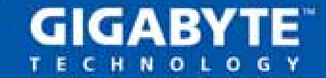




Фото Руслана Двойничкова



Широкий формат

Тест мониторов 19–24"

Владимир Марчук, Тарас Олейник

Широкоформатные мониторы в последнее время завоевывают симпатии пользователей во всем мире в качестве оптимальных устройств отображения для дома. Их появлению мы обязаны прежде всего Голливуду – именно то, что большинство фильмов снимаются с кадром с соотношением сторон 16:9, и явилось причиной популярности соответствующих дисплеев.

Сторонники данной концепции быстро нашли аргументы в пользу широкоформатных мониторов. Это и особенности человеческого зрения (люди воспринимают больше визуальной информации в горизонтальной плоскости, чем в вертикальной), и удобство работы с некоторыми программами, такими как электронные таблицы либо изобилующие панелями инструментов графические редакторы. Однако нет в мире совершенства, и подобные дисплеи, давая преимущества в одних задачах, могут несколько хуже подходить для других – тех, где важна высота рабочего пространства – это прежде всего редактирование текстов и просмотр Web-сайтов. При выборе широкоформатного монитора необходимо учитывать, что высота 20-дюймового с соотношением сторон 16:10 отвечает таковой для «обычного» (4:3) 17-дюймового; 22 «широких» дюйма по высоте могут сравниться с 19-дюймовыми моделями, а 24-дюймовые – с устройствами диагональю 21".

Однако любителей комфортного просмотра видео это смутить не может. К тому же приближающаяся эпоха HD Video, в которых изображение кодируется с качеством в 720 либо 1080 строк против стандартных 480, а также скорый выход Windows Vista, оптимизированной именно для широкоформатных дисплеев, выдвигает новые требования к монитору для домашнего использования. Выбору как раз такого устройства посвящено данное тестирование, предлагающее вашему вниманию 16 «широких» моделей с размером диагонали от 19 до 24 дюймов.



ASUS PW191

Впечатление от внешнего вида монитора определяют высокая регулируемая подставка с дюралевым основанием и темный пластик корпуса панели. Управление встроенным меню производится с помощью сенсорных участков лицевой панели, пиктограммы на них подсвечиваются оранжевым. Из расширенных функций стоит отметить наличие пяти пресетов яркости и контрастности, между которыми можно быстро переключаться. Вот только надежность срабатывания чувствительных «кнопок» оставляет желать лучшего.

Качество статического изображения можно охарактеризовать как хорошее. Конечно, есть заметная зависимость яркости картинки от угла зрения по вертикали, интенсивность подсветки тоже не равномерна. Но в пределах небольших отклонений от оптической оси матрицы тестовые фотографии передаются приятно, с проработанными деталями в светах и тенях, яркостный градиент отличный и не имеет даже намеков на цветовые аномалии.

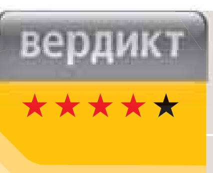
Скоростные данные хороши, характер отклика элементов матрицы симметричен, смазы и шлейфы минимальны.

В результате по комплексу измеренных и протестированных характеристик модель PW191 является хорошим домашним монитором, вот только цена на нее, обусловленная претенциозным дизайном, выглядит завышенной.

Цена – $405

Продукт предоставлен «Фолгат», www.folgat.com

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 8 мс
Углы обзора 150/130˚
Диапазон регулировки яркости 23–186 кд/м²
Измеренная контрастность 432:1
Интерфейс D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Отличный яркостный градиент; хорошая скорость; функциональная подставка; пять быстрых пресетов

ПРОТИВ
Цена не оправдана качеством изображения



HannStar HW191DP

Дизайн монитора предельно упрощен, на рамке панели вообще отсутствуют выступающие детали, даже кнопки управления утоплены в правую грань, из-за чего работать со встроенным меню с их помощью очень неудобно.

Измеренные значения яркостного диапазона свидетельствуют о крайне ограниченной сверху интенсивности подсветки. Фактически максимальный уровень является достаточным для работы в условиях нормального освещения. При более интенсивном внешнем освещении, например в яркий солнечный день, его может и не хватить.

Статическое изображение характеризуется очень хорошими углами обзора по вертикали, даже при взгляде почти сверху вдоль поверхности матрицы картинка не слишком искажается. По горизонтали зависимость значительно сильнее: при средних отклонениях дальний угол приобретает желтоватый оттенок. В углах матрица темнеет, при том что верхняя и нижняя грани пережаты и потому осветлены, особенно это заметно на черном фоне.

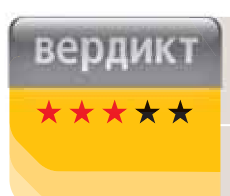
Скоростные характеристики монитора можно назвать средними: на темном фоне шлейфов не остается, а на светлом смазы хорошо заметны.

Результат: недорогой монитор с неплохим качеством картинки, но низковатой максимальной яркостью.

Цена – $265

Продукт предоставлен «Навигатор», тел. (044) 241-9494

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 5 мс (GTG)
Углы обзора 150/135˚
Диапазон регулировки яркости 30–126 кд/м²
Измеренная контрастность 341:1
Интерфейс D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Очень хорошие углы обзора по вертикали; доступная цена

ПРОТИВ
Низкий уровень максимальной яркости; крайне неудобное управление меню



LG
Flatron L194WT

Очевидно, для минимизации рамки вокруг матрицы конструкторы LG поместили кнопки управления встроенным меню на тыльную сторону корпуса. Хорошо, что пиктограммы клавиш они нанесли с лицевой. Иначе и так не простая навигация по пунктам стала бы еще «интереснее».

В статическом изображении внимание сразу же привлекло очень равномерное, без цветовых отливов и артефактов поле черного цвета. Измеренная контрастность на уровне серого 130 кд/м^2 оказалась самой высокой среди всех участников тестирования. А вот монотонность подсветки не так хороша: на светлых полях проявляются пятна недосвеченных областей. Общая цветопередача смещена в сине-серую область, для максимально корректного отображения цветов стоит провести калибровку.

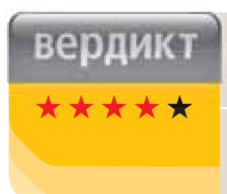
Градиентные растяжки характеризуются неплохим диапазоном, но имеют мелкую полосатость. Самый существенный недостаток: при средней интенсивности серого изображение приобретает желтый оттенок, что наиболее заметно на фотографиях, содержащих участки пасмурного неба или тумана.

Скоростные характеристики обусловлены различным временем включения/выключения ячеек, из-за чего на темном фоне за яркими объектами шлейфов не остается, а на белом они видны.

Цена – $285

Продукт предоставлен представительством LG в Украине, тел. 8-800-303-0000

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 5 мс
Углы обзора 160/160°
Диапазон регулировки яркости 73–294,3 кд/м^2
Измеренная контрастность 653:1
Интерфейс D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



вердикт ★★★★★

ЗА
Большая контрастность; хорошая скорость; равномерное черное поле

ПРОТИВ
Очень узкие вертикальные и ограниченные горизонтальные углы обзора; неудобное управление меню



Samsung SyncMaster 940BW

Еще один участник тестирования, оснащенный подставкой с регулировкой высоты установки экрана. При этом сразу стоит отметить, что максимальный подъем хотелось бы сделать побольше. Управление монитором посредством встроенного меню простое и интуитивно понятное, диапазон применения существенно расширяют шесть (!) быстрых пресетов комбинаций яркости/контрастности/гаммы. Кроме того, в настройках есть выбор из трех значений гаммы.

Технические тесты статического изображения продемонстрировали очень неплохую равномерность яркостного градиента, хотя в некоторых случаях нарушение монотонности все же наблюдается. Теневые полоски вдоль верхней и нижней граней экрана могут быть вызваны довольно сильной зависимостью яркости от угла взгляда по вертикали. Например, светлые участки фотографий при больших отклонениях точки наблюдения вверх просто уходят в белый цвет, теряя детали, а при взгляде снизу картинка темнеет.

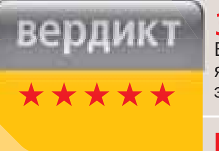
Очень высокая скорость срабатывания элементов и симметричная характеристика включения/выключения позволяют забыть о существовании смазываний на данном мониторе. Модель с успехом можно применять для быстрых игр и просмотра видео.

Домашний ПК №12/2006 ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Цена – $285

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 4 мс (GtG)
Углы обзора 160/160°
Диапазон регулировки яркости 60–238 кд/м²
Измеренная контрастность 438:1
Интерфейс D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Высокая скорость матрицы; шесть пресетов яркости/контрастности; регулировка высоты экрана

ПРОТИВ
Неравномерность подсветки; ограниченные углы обзора по вертикали



Samsung SyncMaster 940MG

Данное устройство относится не столько к компьютерным мониторам, сколько к мультимедийным центрам. Ведь оно может воспринимать как низкочастотный сигнал от ПК (два канала) или видеомагнитофона (два канала), так и высокочастотный телевизионный сигнал от антенны или кабельной сети.

Качество изображения на SyncMaster 940MG можно назвать высоким, в первую очередь это заслуга установленной в нем PVA-матрицы. Она обеспечивает хорошие цветопередачи и яркостное разрешение, очень глубокий черный, высокую контрастность. Тестовые фотографии имели отличную проработку деталей в светах и тенях.

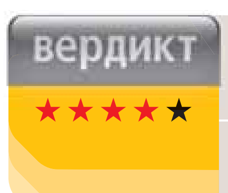
Измерения показали, что максимальная яркость составляет около 400 кд/м², она может понадобиться при демонстрации видео- и TV-контента. В то же время для комфортной работы с устройством как с компьютерным дисплеем достаточно 30–35% от максимума. Кстати, настраивать аппарат с помощью встроенного меню крайне неудобно, очевидно, конструкторы рассчитывали на то, что владелец будет пользоваться пультом ДУ, входящим в комплект.

Модель имеет неплохие углы обзора по горизонтали и особенно по вертикали, даже сильное смещение по этой оси практически не влияет на качество изображения.

Цена – н/д

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

Диагональ 19"
Тип матрицы PVA
Разрешение 1440×900
Время реакции 8 мс
Углы обзора 160/160°
Диапазон регулировки яркости 25,3–400 кд/м²
Измеренная контрастность 635:1
Интерфейс Analog RGB, DVI Digital Link: TMDS, Composite S-Video, Component, TV (antenna/cable), SCART
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Универсальность подключения; очень качественное изображение; хорошая контрастность; пульт ДУ

ПРОТИВ
Крайне неудобное меню, перегруженное дополнительными пунктами; необходимость платить за телеприемник



ViewSonic VA1912w-2

Дизайн монитора и встроенного меню традиционен для устройств ViewSonic. Кнопки управления расположены на передней панели, работать с ними удобно.

Зависимость картинки от направления взгляда по вертикали есть, но не очень значительная. Из-за пропорций экрана 16:10 горизонтальные углы ограничены: в то время как на ближнем крае дисплея все хорошо видно, на дальнем изображение желтеет.

Технические тесты продемонстрировали неплохой диагональный градиент. При горизонтальной яркостной растяжке проявляются легкие цветные полосы, при вертикальной они отсутствуют.

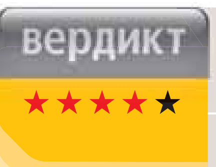
Благодаря скоростным качествам монитора тестовые объекты не оставляют шлейфов на темном фоне, в инверсном режиме следы есть, но не очень выраженные. В фильмах и играх смазы не наблюдаются, дисплей вполне соответствует требованиям современных динамичных приложений к быстродействию.

Статическое изображение имеет отличное яркостное разрешение и динамический диапазон. Тестовые фотографии приятно выглядят, качественно проработаны в светах и тенях, потери деталей на этих традиционно сложных участках не происходит. Вообще демонстрируемая картинка мягкая и воспринимается хорошо.

Цена – $290

Продукт предоставлен
Spin-W, тел. (044) 242-3199

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 8 мс
Углы обзора 160/155°
Диапазон регулировки яркости 72–180 кд/м²
Измеренная контрастность 438:1
Интерфейс D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Очень неплохая картинка даже для TN-матрицы; хорошая скорость

ПРОТИВ
Ограниченная яркость; высокая светимость черного



Xerox XM3-19w

Благодаря серебристому пластику подставки и фронтальной части рамки матрицы монитор выделяется из массы стандартной бело-серой офисной техники. Низкая подставка позволяет регулировать наклон экрана относительно поперечной горизонтальной оси. Яркое, но не аляповатое оформление встроенного меню вызывает только положительные эмоции, с его помощью удобно настраивать дисплей.

Продемонстрированные в процессе тестирования скоростные характеристики позволяют назвать этот монитор быстрым. Характер отклика почти симметричен, включение пикселов происходит чуть дольше, чем гашение – на белом фоне появляется шлейф за темным объектом.

Очень неплохи горизонтальные углы обзора, зато при сильном отклонении по вертикали картинка пересвечивается. Общая цветопередача смещена в серо-синюю область, для корректного отображения цветов не помешает калибровка.

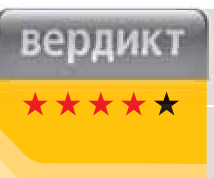
Интенсивность подсветки на большей площади экрана равномерная и плавно снижается к углам. Но вдоль верхнего и нижнего краев хорошо видны темные полосы, похоже, что они появились из-за поджатия матрицы рамкой.

Подытоживая, можно сказать так: XM3-19w удобен и приятен в качестве развлекательного, но для более серьезных задач не подойдет.

Цена – $300

Продукт предоставлен представительством Xerox в Украине, тел. (044) 201-2031

Диагональ 19"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1440×900
Время реакции 8 мс
Углы обзора 150/130°
Диапазон регулировки яркости 58–203,5 кд/м²
Измеренная контрастность 550:1
Интерфейс 2×D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Быстрый широкоформатный монитор с неплохой картинкой

ПРОТИВ
Неравномерность подсветки вдоль верхнего и нижнего краев; ограниченные углы обзора по вертикали



Apple Cinema Display 20"

Тестирование широкоформатных 20-дюймовых мониторов проводилось «Домашним ПК» относительно недавно, в мае 2006 г. Неудивительно, что многие устройства из него перекочевали в данный тест, практически не изменившись.

Одним из таких мониторов является Apple Cinema Display 20", который не претерпел каких-либо обновлений – и это хорошо. По сути, в нем попросту нечего совершенствовать: по своему дизайну корпус из серебристого алюминия и так представляет собой произведение искусства, а установленная в устройстве матрица, выполненная по технологии S-IPS, демонстрирует выдающееся качество изображения по любым стандартам. Несмотря на нерекордное заявленное время реакции монитора, его быстродействия вполне достаточно для большинства применений включая не только просмотр HD-видео, но и динамичные 3D-шутеры. К особенностям дисплея можно отнести наличие USB-хоста, встроенный кабель DVI-I, внешний блок питания, а также отсутствие экранного меню и каких-либо привычных регулировок, кроме яркости. Последнее нельзя считать серьезным недостатком, так как профессионалы хорошо знают, что яркость подсветки – единственный параметр ЖК-монитора, который можно изменять без значительного ухудшения его цветопередачи.

Цена – $899

Продукт предоставлен Apple IMC, www.apple.in.ua

Диагональ 20"
Тип матрицы S-IPS
Разрешение 1680×1050
Время реакции 14 мс
Углы обзора 178/178°
Диапазон регулировки яркости 65–275 кд/м²
Измеренная контрастность 700:1
Интерфейс DVI-I
Гарантийные условия 12 мес



ЗА
Дизайн; отличное качество изображения

ПРОТИВ
Нерекордное быстродействие; цена высоковата



BenQ FP202W

В прошлом тестировании данного устройства мы уже отмечали его не слишком удобную систему управления – соответствующие кнопки вынесены на правое ребро рамки дисплея и регулировать изображение приходится на ощупь. Впрочем, к этому можно привыкнуть, так как перенастройка монитора в домашних условиях обычно выполняется нечасто.

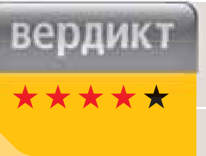
А вот качество картинки несколько изменилось. Прежде всего экспертами было отмечено легкое смазывание тонких контуров и текста – особенность, обычно встречающаяся при аналоговом подключении по интерфейсу VGA D-sub, однако мы-то использовали цифровой интерфейс DVI... Впрочем, в экранном меню есть регулировка *Sharpness*, с помощью которой в определенных пределах можно попробовать устранить данный недостаток.

Сильной стороной модели является скорость матрицы – это один из самых «быстрых» дисплеев в тестировании. Со статическими изображениями FP202W справляется чуть хуже – на тестовых фото хорошо заметны слегка завышенная контрастность и небольшие углы обзора, что обусловлено TN-технологией его матрицы, хотя при этом они и намного лучше, чем у некоторых конкурентов. Порадовали также высокая равномерность подсветки и стабильность цветовой температуры.

Цена – $415

Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494

Диагональ	20"
Тип матрицы	TN+film
Разрешение	1680×1050
Время реакции	8 мс
Углы обзора	140/130°
Диапазон регулировки яркости	75–200 кд/м²
Измеренная контрастность	520:1
Интерфейс	VGA D-sub, DVI-D
Гарантийные условия	36 мес



ЗА
Высочайшее быстродействие; отсутствие окрашивания нейтральных тонов

ПРОТИВ
Смазывание тонких контуров; излишняя контрастность изображения



LG
Flatron Wide L204WT

Еще совсем недавно сама мысль о том, что когда-нибудь 20-дюймовый монитор можно будет приобрести по цене порядка $350, казалась ненаучной фантастикой. Однако реалии рынка внесли свои коррективы, и отныне LG L204WT – хорошее тому подтверждение. Давайте же посмотрим, на какие компромиссы пришлось пойти разработчику для достижения столь небольшой стоимости устройства.

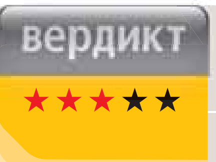
Значительным недостатком дисплея следует считать неравномерность цветовой температуры. В тестируемом экземпляре ее величина для белого цвета была различна по всей площади экрана, что заметно невооруженным глазом, и это, к сожалению, не поддается исправлению. Что касается качества цветопередачи, то она, увы, далека от идеальной, и улучшить ее можно лишь путем проведения процедуры профилирования с помощью аппаратного калибратора – благо в последнее время на рынке появились недорогие устройства по цене до $100.

С появлением технологий типа overdrive стало возможным создание «сверхбыстрых» мониторов, и L204WT как раз из таких, что делает его неплохим выбором для любителей динамичных игр и кино. Углы обзора, учитывая накладываемые TN-технологией ограничения, являются приемлемыми.

Цена – $375

Продукт предоставлен представительством LG в Украине, тел. 8-800-303-0004

Диагональ 20"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1680×1050
Время реакции 5 мс (GtG)
Углы обзора 160/160°
Диапазон регулировки яркости 30–216 кд/м²
Измеренная контрастность 590:1
Интерфейс VGA D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Большая диагональ по доступной цене; высокое быстродействие матрицы

ПРОТИВ
Сильная неравномерность цветовой температуры по полю экрана и по шкале серого



NEC MultiSync LCD2070WNX

Вопреки распространенному мнению компания NEC выпускает мониторы не только премиум-класса, но и более доступные устройства на матрицах типа TN. Данная модель относится как раз к таким, и на ее примере отлично видно, на что способна эта технология в умелых руках.

Качество картинки очень неплохое, стоит разве что немного уменьшить заданную по умолчанию контрастность для достижения оптимального отображения фотографий. Имеющаяся в меню регулировка *Sharpness* работает и при подключении по цифровому интерфейсу DVI, однако в данном случае в изменении ее значения по умолчанию необходимости нет – оно является наилучшим. Особенно впечатляют практически идеальная равномерность белого цвета и отсутствие каких-либо засветок на черном фоне. Быстродействие устройства, как и положено TN-матрице, на высоте.

Дисплей отличается прекрасной системой управления и экранным меню, в нем нашлось место даже такому параметру, как яркость индикатора питания; пригодится также USB-хаб. Короче говоря, MultiSync LCD2070WNX – одна из лучших моделей на TN-матрице, и единственное, к чему здесь можно придраться, – это к ее цене, которая все еще выше, чем у конкурентов.

Цена – $565

Продукт предоставлен «Ингресс», тел. (044) 287-5022

Диагональ 20"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1680×1050
Время реакции 10 мс
Углы обзора 160/145°
Диапазон регулировки яркости 70–250 кд/м²
Измеренная контрастность 450:1
Интерфейс VGA D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Замечательное качество несмотря на TN-матрицу; высокое быстродействие

ПРОТИВ
Учитывая технологию матрицы, цена немного кусается, но за качество нужно платить



Цена – $725

NEC MultiSync 20WGX²

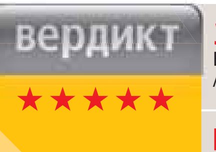
В прошлом тестировании данный монитор получил награду за лучшее качество, и в этот раз он также не обманул наших ожиданий. Великолепная матрица с глянцевым покрытием, выполненная по технологии S-IPS, демонстрирует замечательную картинку, которая практически не страдает при взгляде сбоку или сверху под любым углом. А технология overdrive позволяет достичь отличного быстродействия, благодаря чему можно в полной мере наслаждаться как динамичными играми, так и кино. Однако к особенностям S-IPS-матрицы нужно отнести повышенную зернистость изображения – здесь пригодится режим сглаживания экранных шрифтов *ClearType*.

Впечатляют яркостные параметры панели – столь широкого диапазона регулировок мы еще не видели, благодаря им с устройством будет комфортно работать как в полной темноте, так и в залитой ярким солнечным светом комнате. Для удобства пользователя здесь предусмотрены 5 предустановок DV Mode, оптимизирующих яркость и контрастность для различных задач.

Одним словом, 20WGX² – это, безусловно, лучший 20-дюймовый монитор в нашем тестировании, но, как обычно, за выдающееся качество придется заплатить довольно высокую цену – в данном случае она вполне оправдана.

Продукт предоставлен
«Ингресс», тел. (044) 287-5022

Диагональ 20"
Тип матрицы S-IPS
Разрешение 1680×1050
Время реакции 12 мс (6 мс GtG)
Углы обзора 178/178°
Диапазон регулировки яркости 18–460 кд/м²
Измеренная контрастность 800:1
Интерфейс VGA D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Великолепное качество изображения и изготовления устройства

ПРОТИВ
Цена; повышенная зернистость, присущая матрицам типа S-IPS



Цена – $600

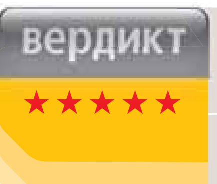
Samsung SyncMaster 215TW

Этот монитор привлек нас необычным сочетанием установленной в нем матрицы типа S-PVA и относительно небольшой ценой. С удовлетворением сообщаем: никакого подвоха здесь нет, и качество изображения действительно хорошее. Отметим высокую измеренную контрастность, что положительно сказывается на визуальном восприятии картинки, давая глубокий черный цвет.

Интересно обстоит ситуация с углами обзора у данного устройства. В большинстве мониторов на матрицах типа TN критичен к изменению вертикальный угол, и даже при малом отклонении картинка темнеет либо, наоборот, высветляется. Здесь же ситуация нехарактерная – тональность изображения варьируется в зависимости от горизонтального угла; такое ощущение, что матрицу положили «на бок» по сравнению со стандартным положением. Впрочем, это практически никак не сказывается на удобстве работы с устройством.

Из дополнительного оснащения отметим наличие целого комплекта видеовходов, а также режим *PIP*. Итак, на примере 215TW можно видеть, что доступнее становятся не только матрицы типа TN, но и гораздо более качественные подвиды как, например, S-PVA, и это, безусловно, радует.

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000
Диагональ 21"
Тип матрицы S-PVA
Разрешение 1680×1050
Время реакции 8 мс (GtG)
Углы обзора 178/178°
Диапазон регулировки яркости 45–260 кд/м²
Измеренная контрастность 960:1
Интерфейс VGA D-sub, DVI-D, S-video, Composite, Component
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Очень неплохое качество изображения; доступная цена; обилие интерфейсов

ПРОТИВ
Средне-серые тона изменяются при вариации горизонтального угла обзора



Цена – $500

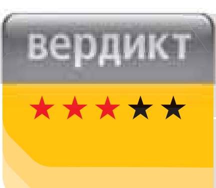
Samsung SyncMaster 225BW

Этот 22-дюймовый монитор построен на базе матрицы типа TN, что во многом определило его сильные и слабые стороны. К последним, как и у LG L204WT, стоит отнести заметную окрашенность нейтральных оттенков (что можно исправить профилированием с помощью недорогого аппаратного калибратора), а также инверсию светлых участков при взгляде на панель под углом более 45° по вертикали и полосатость монохроматических градиентов, свидетельствующую о небольшой разрядности панели.

Однако даже у TN-устройств есть положительные свойства, например высокое быстродействие и доступная цена. Кроме того, в данном мониторе реализованы такие дополнительные функции, как трехступенчатая регулировка гаммы и шесть предустановок системы оперативного управления яркостными параметрами *MagicBright*.

В нашем экземпляре матрица на заводе была излишне плотно установлена в зажимы, поэтому в углах дисплея заметны более светлые области. С другой стороны, измерение контраста дало очень хорошее значение, что положительно сказалось на качестве отображения фото, а высокая скорость реакции позволила просматривать HD-видео без какого-либо дискомфорта.

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000
Диагональ 22"
Тип матрицы TN+film
Разрешение 1680×1050
Время реакции 5 мс (GtG)
Углы обзора 160/160°
Диапазон регулировки яркости 40–220 кд/м²
Измеренная контрастность 733:1
Интерфейс VGA D-sub, DVI-D
Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Доступная цена как за 22 дюйма диагонали; высокое быстродействие матрицы

ПРОТИВ
Врожденные недостатки TN-технологии; заметная окрашенность нейтральных оттенков



ViewSonic VX2235WM

Этот монитор сразу привлекает к себе внимание весьма неординарным дизайном и может достойно смотреться в комплекте как геймерской системы класса hi-end, так и в составе домашнего кинотеатра на базе ПК. К конструктивным недостаткам отнесем неудобное управление: будем надеяться, что владельцам не придется заниматься настройкой изображения слишком часто.

Несмотря на то что, как и в некоторые другие мониторы в тесте, в этой модели установлена панель на базе ЖК-матрицы типа TN, она может похвастаться довольно приличным качеством изображения. Здесь нет характерной для недорогих TN-дисплеев окрашенности нейтральных тонов, что свидетельствует о неплохой цветопередаче, отметим также высокую измеренную контрастность. Однако все же на монохроматическом градиенте есть зоны цветовых отклонений, поэтому за качество статического изображения устройство заслуживает твердой «четверки», но не более.

По быстродействию VX2235WM не бьет рекордов, однако его вполне достаточно для просмотра кино и даже для большинства игр. В итоге, учитывая очень привлекательную стоимость, монитор можно рекомендовать домашним пользователям – если, конечно, вы сможете ужиться с не самым удобным управлением.

Цена – $480

Продукт предоставлен
MTI, тел. (044) 458-3856

Диагональ 22"	**Углы обзора** 160/170°
Тип матрицы TN+film	**Диапазон регулировки яркости** 55–210 кд/м²
Разрешение 1680×1050	**Измеренная контрастность** 760:1
Время реакции 5 мс (GtG)	**Интерфейс** VGA D-sub, DVI-D
	Гарантийные условия 36 мес



ЗА
Неплохое качество изображения как для TN-матрицы; приятная цена

ПРОТИВ
Не может соперничать с устройствами на базе PVA либо IPS; очень неудобное управление





Dell UltraSharp 2407WFP

Это единственный 24-дюймовый монитор в тестировании, однако не только большая диагональ делает его уникальным. Во-первых, разрешение данного устройства составляет 1920×1200, что даже превышает требования формата Full HD. Во-вторых, установленная в нем качественная матрица типа S-PVA демонстрирует великолепное изображение, к которому просто невозможно придраться; то же самое можно сказать о скорости реакции. В качестве бонуса пользователю предлагаются интегрированный в монитор всеформатный кард-ридер и множество интерфейсов «на все случаи жизни».

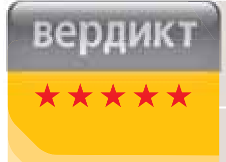
К недостаткам можно отнести, пожалуй, только неудобное экранное меню. Однако его наполнение стоит того, чтобы смириться с неудобством – например, это один из немногих мониторов, в котором есть оптимизированные режимы работы как с ПК, так и с Mac. Да, еще заметим, что ночью 2407WFP будет не очень комфортен – слишком высока минимальная яркость.

Однако, учитывая приятный дизайн, уникальное разрешение, идеальное изображение и – главное – вполне разумную стоимость устройства, мы попросту не могли не наградить его знаком **«Выбор редакции: лучшее качество»**.

Цена – $1080

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 490-9270

Диагональ	24"
Тип матрицы	S-PVA
Разрешение	1920×1200
Время реакции	6 мс (GtG)
Углы обзора	178/178°
Диапазон регулировки яркости	100–400 кд/м²
Измеренная контрастность	900:1
Интерфейс	VGA D-sub, DVI-D, S-Video, Composite, Component
Гарантийные условия	36 мес



ЗА
Отличное качество изображения и функциональность; разумная цена

ПРОТИВ
Если не считать своеобразного экранного меню, практически нет

Итоги

Широкоформатные мониторы с диагональю 19" претендуют на звание массовых домашних дисплеев. В первую очередь на это указывают их цены, которые для обычных, не «отягощенных» особым дизайном или дополнительными возможностями устройств, не превышают $300.



Samsung SyncMaster 940BW

Низкая стоимость популярных моделей достигается благодаря применению матриц, выполненных по технологии TN+film. В большинстве случаев они обладают не самыми большими углами обзора, средними возможностями цветопередачи, зато достаточно быстры для демонстрации динамичного изображения современных игр и видеофильмов. В результате по комплексу характеристик они хорошо подходят для использования в качестве «окна в мир развлечений», эксплуатации офисных программных пакетов и с некоторыми ограничениями, обусловленными отношением сторон 16:10, – для игр. Однако их не стоит применять, например, для редактирования цифровых фотографий.

Среди 19-дюймовых мониторов, участвовавших в тестировании, оптимальной сбалансированностью отличился **Samsung SyncMaster 940BW**, что в сочетании с приемлемой ценой позволило ему получить почетный знак **«Выбор редакции: лучшая покупка»**. Награда за техническое совершенство в данном классе не присуждалась, так как массовые модели на TN-матрицах ее не достойны по определению. Единственное устройство, в котором использована PVA-панель, – Samsung SyncMaster 940MG, но оно является специализированным (интегрированный ТВ-тюнер), к тому же его розничная цена на нашем рынке пока не определена.

По-настоящему качественные широкоформатные дисплеи начинаются с диагонали 20". Требовательному (и весьма состоятельному) покупателю доступны такие модели, как Apple Cinema Display 20" и **NEC MultiSync 20WGX²**. Последний представляет собой вершину технических достижений в данном классе (и не только), за что и получил почетный знак **«Выбор редакции: лучшее качество»**. А **«Выбор редакции: лучшая покупка»** был отдан **Samsung SyncMaster 215TW** – 21-дюймовому устройству на PVA-матрице, но с очень привлекательной ценой.



Samsung SyncMaster 215TW

Что касается дисплеев с бóльшей диагональю, то отметим довольно интересный сегмент 22-дюймовых устройств, построенных исключительно на базе TN-матриц. Они «берут свое» доступностью, и здесь не оказалось равных **ViewSonic VX2235WM**, отличающемуся еще и неплохим качеством изображения, и как результат – **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.



Dell UltraSharp 2407WFP

Ну а если вам необходим по-настоящему бескомпромиссный и универсальный монитор, который к тому же позволит оценить все преимущества видеоформата Full HD, то единственным вариантом остается **Dell UltraSharp 2407WFP**. Пожалуй, на сегодняшний день это один из лучших дисплеев, причем не только в нашем тестировании, но и вообще на рынке.

Память DDR2: гигабайты и гигагерцы

Олег Касич

Рассмотрев в одном из предыдущих номеров доступные материнские платы для Intel Core 2 Duo, в этот раз мы решили обратить внимание еще на одну важнейшую составляющую платформы – оперативную память. Ее характеристики играют значительную роль для тех, кто не привык эксплуатировать ПК в штатном режиме. В данном тестировании приняли участие разнообразные модули DDR2-667, DDR2-800 и более скоростные. Причем мы рассмотрели как чисто оверклокерские планки, так и бюджетные варианты. Тест позволил сравнить их возможности и выявить преимущества «форсированных» модулей перед массовыми. В преддверии анонса ОС Windows Vista, которая для комфортной работы потребует 2 GB RAM, да и учитывая последние тенденции в игростроении, можно смело говорить, что именно такой объем памяти является стандартом для прогрессивной домашней системы. Поэтому в данном обзоре использовались пары модулей по 1 GB, функционирующие в двухканальном режиме.



Apacer
PC2-5300/PC2-6400

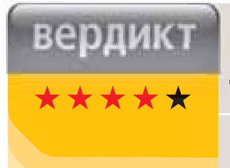
Цена 2×1 GB – $226/246

Продукт предоставлен
K-Trade,
www.k-trade.ua



Типичные продукты массового потребления, априори не предназначенные для существенного разгона. Такая память стоит ощутимо меньше, чем модули для экстремальных оверклокеров, тем не менее она имеет определенный технологический запас, который будет востребован при умеренном форсировании системы.

Представленные планки демонстрируют примерно одинаковый частотный порог – 860–865 MHz (5-5-5-15). Однако PC2–5300 несколько лучше показала себя в режиме с минимальными таймингами, а пара PC2–6400 сумела преодолеть отметку 800 MHz с формулой задержек 4-4-4-12. Что интересно, стоимость модулей практически не отличается, поэтому для платформы с Core 2 Duo все же предпочтительнее окажутся планки DDR2-800.



ЗА
Доступная цена; неплохой разгонный потенциал

ПРОТИВ
Скромные возможности в режиме 4-4-4-12

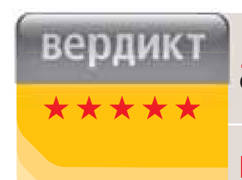
Corsair
TWIN2X2048-8500C5

Домашний ПК №12/2006 Лучшее качество

Цена 2×1 GB – $490

Продукт предоставлен
ASBIS Ukraine,
www.asbis.ua

Компанию Corsair по праву можно считать законодателем мод на рынке оверклокерской памяти. Данные устройства являются самыми скоростными из попавших к нам на тестирование. Производитель гарантирует работу на 1066 MHz (режим 5-5-5-15) при напряжении питания модулей 2,2 В. Впрочем, как показало практическое испытание, даже 2,1 В было вполне достаточно, чтобы TWIN2X2048-8500C5 продемонстрировала отличный результат, покорив фантастическую частоту 1125 MHz. В случае использования данных модулей в конфигурации с разогнанным Core 2 Duo на плате с набором логики Intel P965 они скорее будут работать в асинхронном режиме с повышающим множителем для памяти, что позволит системе получить дополнительный прирост производительности.



ЗА
Огромный частотный потенциал

ПРОТИВ
Высокая цена

Corsair
TWIN2X2048-6400C3

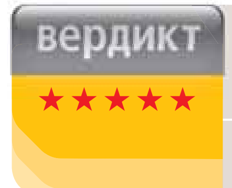
Цена 2×1 GB – $440

Продукт предоставлен
Юником Консалтинг,
www.unikom.com.ua



Несмотря на то что данные модули заявлены как PC-6400 (DDR2-800), в режимах с уменьшенными задержками такой комплект оказался лучшим среди всех представленных участников. С таймингами 4-4-4-12 они устойчиво работали на рекордных 965 MHz. В этом режиме конкурировать с ними на равных смогли лишь значительно более дорогие модули Kingston. Если учесть, что TWIN2X2048-6400C3 все же соответствует стандарту DDR2-800, то максимальную частоту 1055 MHz в режиме 5-5-5-15 также можно считать очень хорошим результатом.

Благодаря отличным показателям в случаях с пониженными задержками данные модули будут востребованными в первую очередь для достижения максимальной производительности на платформах с процессорами AMD.



ЗА
Выдающиеся достижения в режимах с минимальными задержками

ПРОТИВ
Довольно высокая цена

Corsair
TWIN2X2048-5400C4

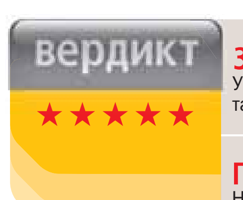
Цена 2×1 GB – $280

Продукт предоставлен
ASBIS Ukraine,
www.asbis.ua



Предложение Corsair для начинающих, а потому менее требовательных оверклокеров. Указанная на модулях цифра 5400 является небольшим отклонением от стандарта и соответствует частоте 675 MHz вместо привычных 667 MHz. Если производитель уверен в качестве своих модулей, то такая вольность вполне допустима. Как и в предыдущих случаях, для дополнительного охлаждения чипов используются анодированные алюминиевые пластины.

С одной стороны, по своим возможностям данные планки существенно превосходят обычные модули лишь в режиме 3-3-3-10, с другой – разница в цене с последними совсем небольшая, а обладание продуктами оверклокерского бренда наверняка будет греть душу новичкам в искусстве разгона.



ЗА
Умеренная цена; хорошая работа с малыми таймингами; дополнительное охлаждение

ПРОТИВ
Невысокий частотный потенциал

Corsair
TWIN2X2048-5400C4Pro

Цена 2×1 GB – $394

Продукт предоставлен
ASBIS Ukraine,
www.asbis.ua



По своим техническим характеристикам данные модули не отличаются от предыдущей пары. А вот конструкция системы охлаждения претерпела существенные изменения. Прежде всего нужно отметить увеличенные габариты радиаторов, в которые облачены модули. Кроме того, на верхнем торце размещены светодиодные индикаторы, показывающие загрузку памяти. Вряд ли такие сведения являются необходимыми для домашнего пользователя, но выглядит это оригинально, да и дополнительная иллюминация для любителей моддинга не будет лишней. Впрочем, и цена таких спецэффектов довольно высока. Как показало тестирование, частотный потенциал данных модулей примерно соответствует возможностям TWIN2X2048-5400C4.

вердикт ★★★★★

ЗА
Конструкция радиаторов; система индикации нагрузки на память

ПРОТИВ
Невелик потенциал для разгона; высокая цена

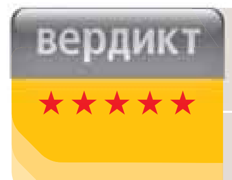
GeIL
Ultra GX22GB6400UDC

Цена 2×1 GB – $290

Продукт предоставлен
Eletek,
www.eletek.com.ua



Эти модули принадлежат к серии Ultra – наиболее производительной линейке компании GeIL. Агрессивный оранжевый окрас алюминиевых теплорассеивающих пластин, закрепленных с обеих сторон модулей, сразу настраивает на спортивный лад. Данные планки продемонстрировали отличный запас частот: 1040 MHz – один из лучших показателей среди наборов PC2-6400. В режимах с минимальными таймингами комплект выходит лишь на средние результаты, а полученные 855 MHz с задержками 4-4-4-12 можно назвать очень хорошими для модулей DDR2-800. Учитывая стоимость набора, следует заслуженно отметить «помаранчевую парочку» как лучшую покупку с точки зрения соотношения цены и разгонного потенциала.



вердикт ★★★★★

ЗА
Отличное соотношение цена/разгонный потенциал; броский внешний вид

ПРОТИВ
Средние результаты в режиме с малыми задержками

Super Talent
T800UX2GC4

Цена 2×1 GB – $355

Продукт предоставлен
«Стек Компьютер»,
www.stek.com.ua



Модули памяти DDR2-800 от пока еще не очень известного в нашей стране производителя. Планки с обеих сторон прикрыты окрашенными в синий цвет радиаторными пластинами, имеющими рифленый профиль. Наличие дополнительного охлаждения сразу же порождает определенные надежды, которые вполне оправдываются. Комплект T800UX2GC4 показал очень хорошие результаты, стойко перенося нагрузки с различными таймингами. Склонность к экстремальной работе модулей видна даже невооруженным глазом, что, безусловно, заинтересует людей, которым не чужд киберспортивный дух. Данные планки вполне подойдут для серьезного разгона младших моделей Core 2 Duo, да и для экспериментов с платформой AM2 это любопытные экземпляры.

вердикт ★★★★★

ЗА
Наличие теплорассеивателей; хороший потенциал

ПРОТИВ
Довольно высокая цена для DDR2-800; малая распространенность

Super Talent
T1000UX2G5

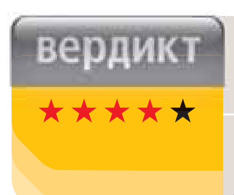
Цена 2×1 GB – $400

Продукт предоставлен
Eletek,
www.eletek.com.ua



В арсенале компании имеются и максимально скоростные модули. Конструкция охладительных элементов продуктов тысячной серии несколько изменена по сравнению с предыдущим комплектом. При более высокой цене предельная частота лишь в режиме 5-5-5-15 оказалась выше, чем у T800UX2GC4. Вероятно, в данном случае сказывается то, что напряжения питания модулей 2,1 В недостаточно для полного раскрытия возможностей T1000UX2G5, и это нужно взять на заметку потенциальным покупателям.

В целом же мы убедились, что Super Talent, продукты которой не так давно появились на нашем рынке, умеет делать интересные для оверклокерской общественности модули памяти. А это можно только приветствовать.



вердикт ★★★★★

ЗА
Хороший уровень разгона

ПРОТИВ
Потенциал немногим превышает таковой у T800UX2GC4; довольно высокая цена

Технология Enhanced Performance Profiles (EPP)

Любой модуль памяти стандарта DDR2 включает микросхему Serial Presence Detect (SPD), в которую прошиты наименование изготовителя и модели, серийный номер, значения штатных частот и таймингов согласно требованиям JEDEC. Однако SPD не предполагает хранения таких важных параметров, как напряжение питания и Command Rate, а также ряда тонких настроек.

С инициативой создания единого открытого индустриального стандарта для автоматического определения характеристик модулей памяти выступила компания NVIDIA совместно с Corsair. Перед разработчиками стояли задачи улучшения штатной производительности подсистемы памяти, а также облегчения процесса разгона (теперь он более «прозрачный» для новичков). В результате содержимое SPD-микросхем расширили дополнительными параметрами, сохранив обратную совместимость. Данная технология получила название Enhanced Performance Profiles (EPP), а компания NVIDIA для модулей с ее поддержкой придумала отдельный значок SLI-Ready Memory.

Подробная информация о конкретных параметрах содержится в таблице, поэтому отметим лишь наиболее интересные моменты. Во-первых, даже в сокращенном виде профили EPP имеют значительную ценность, так как позволяют без лишних манипуляций с настройками BIOS достичь максимальной производительности подсистемы памяти. Особенно полезной окажется возможность автоматической установки в широких пределах питающего напряжения – параметра, повышение которого вручную вполне оправданно пугает неподготовленных пользователей. Во-вторых, впечатляет список тонких настроек, включенных в полный EPP-профиль, что развязывает руки энтузиастам.

На данный момент EPP поддерживают лишь некоторые чипсеты NVIDIA, однако, учитывая открытый характер стандарта, этот список наверняка расширится. На сегодняшний день различные комплекты с поддержкой указанной технологии уже имеются также в ассортименте Kingston, Crucial и OCZ Technology, а другие изготовители планируют анонсировать свои EPP-совместимые модули в ближайшее время.

Параметр	Поддержка		
	JEDEC SPD	Сокращенный профиль EPP	Полный профиль EPP
CAS Latency	+	+	+
Minimum Cycle time at Supported CAS	+	+	+
Minimum RAS to CAS delay (tRCD)	+	+	+
Minimum Row Precharge Time (tRP)	+	+	+
Minimum Active to Precharge Time (tRAS)	+	+	+
Write Recovery Time (tWR)	+	+	+
Minimum Active to Active/Refresh Time (tRC)	+	+	+
Voltage Level	–	+	+
Address Cmd Rate	–	+	+
Address Drive Strength	–	–	+
Chip Select Drive Strength	–	–	+
Clock Drive Strength	–	–	+
Data Drive Strength	–	–	+
DQS Drive Strength	–	–	+
Address/Command Fine Delay	–	–	+
Address/Command Setup Time	–	–	+
Chip Select Delay	–	–	+
Chip Select Setup Time	–	–	+

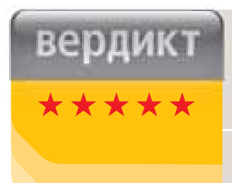
Kingston
HyperX KHX8000D2K2/2G

Цена 2×1 GB – $520

Продукт предоставлен
Nebesa,
www.nebesa.ua



С первого взгляда заметно, что данные модули являются представителями элитного класса. Даже с относительно небольшим напряжением питания они демонстрируют отличную стабильность на частоте 1130 MHz, что на 13% превышает штатное для них значение. В режимах с меньшими задержками данные планки также выходят в лидеры, в среднем достигая частоты на 30–40 MHz выше, чем модули от Super Talent PC-8000. Они составляют серьезную конкуренцию Corsair TWIN2X2048-8500C5. С таймингами 3-3-3-10 данным планкам удалось обогнать даже комплект Corsair TWIN2X2048-6400C3, который специально настроен для работы с минимальными задержками. Но для получения подобных результатов требуются солидные капиталовложения – это самый дорогой набор в нашем тесте.



ЗА
Сверхвысокая максимальная частота; выдающиеся способности в режимах с малыми таймингами

ПРОТИВ
Цена

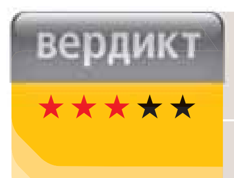
Kingston
HyperX KHX6400D2LLK2/2G

Цена 2×1 GB – $370

Продукт предоставлен
Nebesa,
www.nebesa.ua



Еще один представитель серии HyperX, популярной среди энтузиастов. Планки с легкостью преодолевают барьер в 800 MHz в режиме 4-4-4-12, а вот с меньшими таймингами достижения более чем скромные – 620 MHz. Такие частоты подвластны даже модулям, не претендующим на высокие показатели. Режим с задержками 5-5-5-15 позволяет достичь 880 MHz – результат в принципе неплохой. Но учитывая цену набора, можно было бы ожидать от модулей DDR2-800 гораздо большего. Если для системы с Core 2 Duo такой комплект (ввиду нетребовательности к минимальным задержкам) является приемлемым, то для оверклокинга на платформе AM2 данные модули рекомендовать нельзя. Для решений Intel и AMD за эту цену есть более интересные варианты.



ЗА
Система охлаждения

ПРОТИВ
Низкий разгонный потенциал; высокая цена

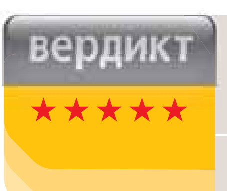
Kingston
KVR667D2N5/1G

Цена 2×1 GB – $260

Продукт предоставлен
Nebesa,
www.nebesa.ua



Данные планки принадлежат к линейке ValueRAM, предназначенной для использования в серийных системах без особых притязаний на рекордные результаты. Собственно, об этом можно судить уже по отсутствию радиаторных пластин на модулях, да и по цене, которая вполне демократична. Номинально 667-мегагерцевые планки очень неплохо проявили себя в предельных режимах, успешно конкурируя с Corsair TWIN2X2048-5400C4 как по стоимости, так и по возможностям, демонстрируя, что при наличии качественных чипов памяти для работы на повышенных частотах алюминиевая «одежка» является скорее элементом рекомендуемым, чем обязательным. К тому же напряжение питания на данных модулях повышалось всего до 2,1 В при номинальном значении 1,8 В.



ЗА
Известный бренд; хороший потенциал; разумная цена; retail-упаковка

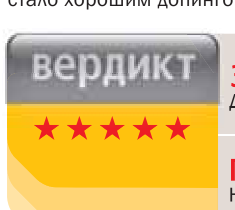
ПРОТИВ
Учитывая цену – нет

Transcend
DDR2 800

Цена 2×1 GB – $302

Продукт предоставлен
TechnoPark,
www.technopark.ua

Еще одна пара неоверклокерской памяти от известного производителя демонстрирует ожидаемые от DDR2-800 показатели. Среди «одноклассников» у нее лучшие результаты с таймингами 3-3-3-10, впрочем, разницу нельзя назвать существенной. Даже без теплорассеивателей модули успешно справились с напряжением питания 2,1 В, что стало хорошим допингом в борьбе за дополнительные мегагерцы. В итоге удалось раскачать данную парочку до 860 MHz в режиме 5-5-5-15. Для умеренно высокого разгона Core 2 Duo E6300 этого будет достаточно (в синхронном режиме можно поднять FSB до 430 MHz), но для достижения максимальных значений стоит выбирать модули из числа более дорогих высокочастотных моделей.



ЗА
Довольно высокий для DDR2-800 потенциал

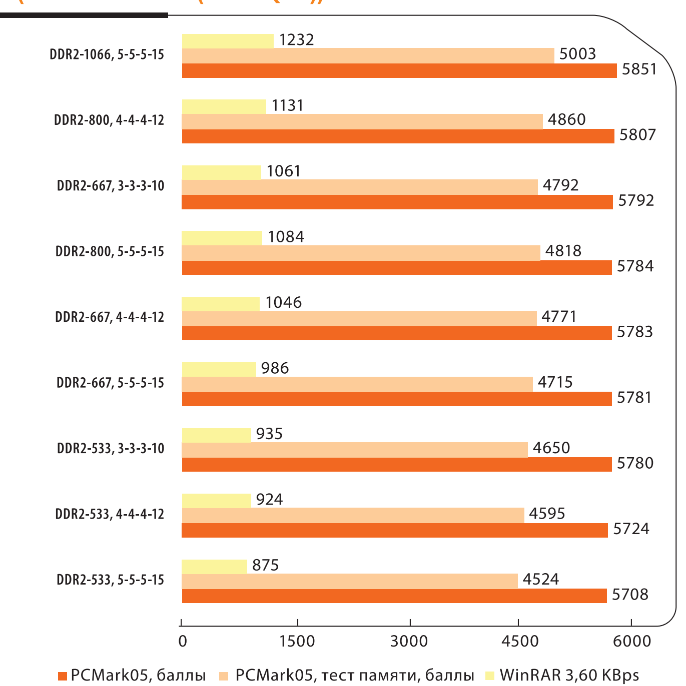
ПРОТИВ
Несколько дороговаты как для массовых модулей

Как мы тестировали

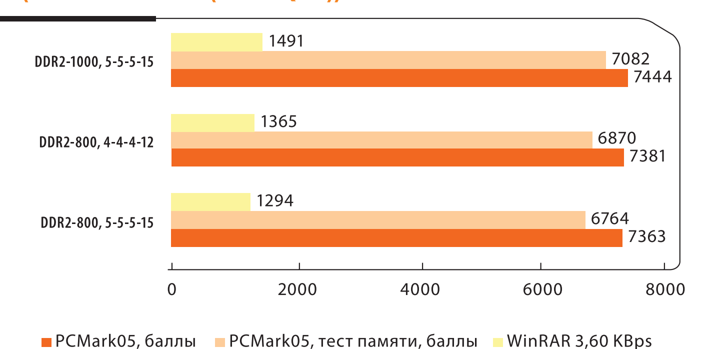
В нашем тестировании мы использовали системную плату ASUS P5B – модель среднего уровня, которая наверняка получит широкое распространение благодаря хорошему сочетанию стоимости и функциональных возможностей. Именно из этих соображений она была выбрана как типичный представитель продуктов на чипсете Intel P965. Не обладая всеми оверклокерскими достоинствами, данная плата может повышать напряжение питания модулей памяти лишь до 2,1 В. Топовые и соответственно более дорогие устройства позволяют не останавливаться на этом. Однако нам стало интересно, как поведут себя hi-end-модули памяти в подобных условиях и будут ли они выгодно отличаться от своих недорогих конкурентов. И, следовательно, оценить, насколько оправдана покупка таких планок с точки зрения рядовых оверклокеров.

В процессе тестирования проверялась стабильность функционирования пары модулей на максимальной для них частоте в нескольких режимах задержек, а именно: 3-3-3-10, 4-4-4-12 и 5-5-5-15. Кроме того, мы исследовали эффективность асинхронной работы с повышающим множителем в штатном для Core 2 Duo режиме с частотой FSB 266 MHz (1066 QPB) и с ее увеличением до 400 MHz. Для оценки производительности таких конфигураций использовались уже привычный комплексный тест PCMark05, а также популярный архиватор WinRAR 3.60.

Производительность системы (FSB = 266 MHz (1600 QPB))



Производительность системы после разгона (FSB = 400 MHz (1600 QPB))



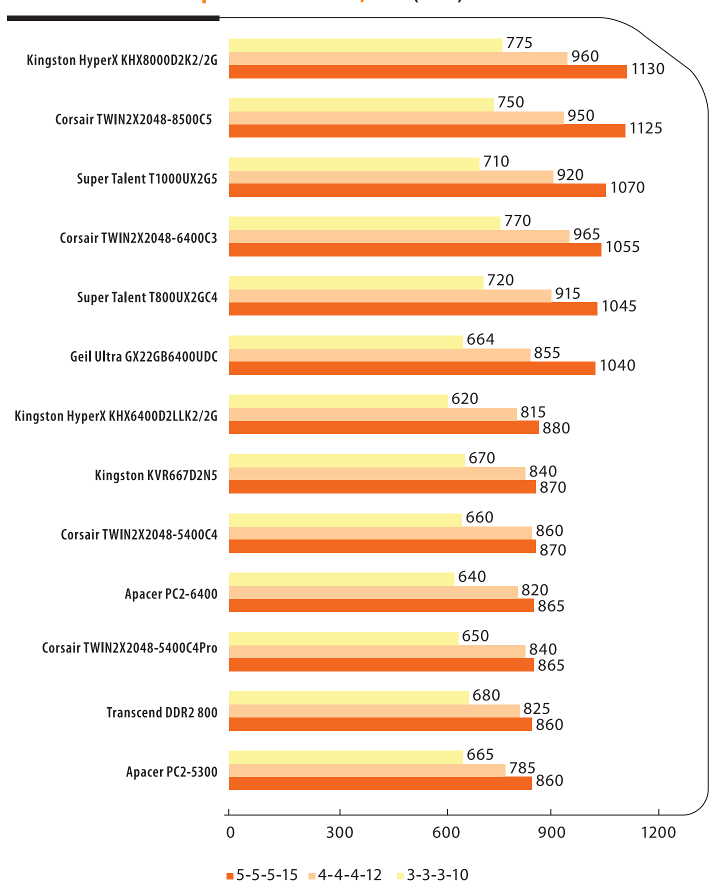
Итоги

Говоря о полученных результатах, следует отметить довольно слабую зависимость быстродействия платформы с Core 2 Duo от настроек таймингов. В случае с DDR2-533 переход с 5-5-5-15 на 3-3-3-10 в подтесте памяти показывает почти 3%-ный прирост производительности, но общий балл увеличился только на 1,5%. А вот WinRAR, чутко реагирующий на любые изменения настроек памяти, улучшил свои результаты на 7%. С DDR2-667 ситуация аналогичная. С той лишь оговоркой, что результаты всех тестов несколько подросли, даже несмотря на работу в асинхронном режиме.

С большой долей вероятности мы можем предполагать, что самое широкое распространение среди владельцев систем Core 2 Duo приобретут материнские платы на чипсете Intel P965. Этот набор системной логики имеет определенную особенность: режим работы оперативной памяти может быть либо синхронным, когда при частоте FSB 266 MHz (1066 QPB) модули памяти функционируют, как DDR2-533, либо асинхронным, когда ОЗУ работает на еще большей тактовой частоте. В прошлом асинхронность приводила к тому, что затрачивалось дополнительное время на согласование сигналов в различных буферах. В связи с этим производительность не увеличивалась, а то и вовсе снижалась по сравнению с синхронным режимом. Однако в случае комбинации Core 2 Duo с набором логики Intel P965 использование асинхронного режима все же дает некоторый прирост быстродействия, хотя ощутим он только в приложениях, имеющих большую зависимость от подсистемы памяти. Типичный представитель – архиватор WinRAR. Таким образом, полученные данные позволяют говорить о том, что асинхронный режим с повышающим коэффициентом для памяти на платформе с Core 2 Duo будет полезен во всех случаях.

Главным ограничивающим фактором для дальнейшего роста производительности является пропускная способность системной шины. Если учесть, что на текущий момент область стабильной работы FSB системных плат на P965 лежит в пределах 440–470 MHz (для хорошего разгона, безусловно, потребуется и «удачный» процессор), в случае синхронной работы понадобится память, устойчиво функционирующая в режимах DDR2-880–940 MHz. Такие высокие значения недостижимы для большинства бюджетных модулей даже стандарта DDR2-800. Именно по этой причине для успешного разгона младших моделей Core 2 Duo необходима память, работающая на высоких частотах. Латентность в данном случае менее важна – контроллер памяти не интегрирован в ядро процессора, потому некоторое увеличение задержек не сказывается пагубно на производительности. С началом сезона back-to-school цены на оперативную память заметно возросли. В первую очередь это касается как раз популярных модулей объемом 512 MB и 1 GB. В то же время стоимость быстрых оверклокерских продуктов изменилась несильно. Такая ситуация увеличивает привлекательность последних. Они не только имеют бóльший технологический запас, позволяющий работать на высоких частотах с приемлемой формулой таймингов, но и оснащены радиаторами для улучшения охлаждения чипов. А покупка комплекта гарантирует устойчивую работу пары модулей, которые предварительно тестируются на совместимость. Да и вообще, обладание такими продуктами – еще один повод для гордости, а моральное удовлетворение тоже чего-то стоит.

Тем не менее, учитывая, что стоимость некоторых оверклокерских модулей значительно превышает цену популярных планок памяти, есть смысл задуматься над эффективностью таких вложений. Возможно, рациональнее будет приобрести процессор с бóльшим множителем; его разгон окажется успешным даже с относительно недорогими модулями памяти. Или же видеокарту помощнее, если от ПК в первую очередь необходимы высокие fps.



Как выяснилось, не всегда наличие радиаторов на модулях гарантирует отменное качество и огромный потенциал памяти. Безусловно, штатные режимы, обещанные производителем, достигаются без проблем. А вот что касается оверклокерского потенциала, то здесь требуется практическое его исследование, чтобы дополнительные вложения оправдались.

В отношении участников данного тестирования определить наиболее интересные продукты было довольно просто. **«Выбор редакции: лучшее качество»** заслуженно получают наборы модулей Corsair TWIN2X2048-8500C5 и Kingston HyperX KHX8000D2K2/2G. Оба показывают примерно равные результаты, превысив частотный порог в 1100 MHz, а также уверенно работают в режимах с низкими задержками, являясь отличными вариантами для экспериментов с платформами Intel и AMD. По соотношению стоимости и возможностей оптимален набор GeiL Ultra GX22GB6400UDC. Известный бренд, очень хороший разгонный потенциал, приемлемая цена, эффектный дизайн радиаторов – это совокупность характеристик модулей, которые получают знак **«Выбор редакции: лучшая покупка»**.

Продукты для тестового стенда предоставлены

Процессор	Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz, 2 MB L2-кэш)	Представительство компании Intel в Украине, www.intel.ua
Системная плата	ASUS P5B (Intel P965)	MTI, www.mti.ua
Охлаждение	Scythe Mine	Eletek, www.eletek.com.ua
Видеокарта	Gainward 7600GT 256 MB	Roma, www.roma.ua
Жесткий диск	Samsung SP2504C (250 GB, 8 MB кэша, SATA)	«Квазар-Микро», www.kvazar-micro.com
Блок питания	Hiper Type-R HPU-4B580-MU (580 Вт)	Nebesa, www.nebesa.ua



Фото Руслана Двойничкова



Окружение звуком

Тест акустических систем 5.1 от $100

Максим Капинус

Тема многоканальной акустики поднималась у нас в журнале уже достаточно давно, и мы решили провести новый тест, чтобы показать изменения, которые произошли за это время с сегментом систем 5.1 и 7.1. Собрать большое количество моделей нам удалось, однако значительная их часть оказалась недостойной того, чтобы быть упомянутой на страницах издания. К сожалению, вынуждены констатировать, что на рынке Украины на сегодняшний день присутствует много малоизвестных брендов, модельный ряд которых не выдерживает никакой критики. Поскольку основной их аргумент – стоимость, хотим посоветовать потенциальным покупателям тщательнее выбирать акустику для дома, ориентируясь не на дизайн и цену, а на звучание.

Немаловажна и оценка целесообразности увеличения числа сателлитов. В последнее время производители не уделяют достаточного внимания системам 7.1, предпочитая обновлять линейки классических пятиканальных АС. Музыкальная продукция, которая бы поддерживала семь каналов, практически отсутствует, поэтому владельцы таких «мастодонтов» могут оценивать их преимущества лишь в современных играх. Однако поиграв в Counter-Strike: Source и с пятью, и с семью колонками, мы не увидели особой разницы, а значит, и смысла в увеличении их числа. Как бы то ни было, тема остается открытой, и какой именно метод (интенсивный или экстенсивный) в итоге победит – покажет будущее.



№12/2006 Домашний ПК ЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО

Creative GigaWorks G550W

Цена – $365

Продукт предоставлен «Евро Плюс», тел. (044) 2490-3741

Суммарная мощность 310 Вт RMS

Сателлиты однополосные, мощность 180 Вт RMS (5×25 Вт)

Сабвуфер мощность 90 Вт RMS

Входы 5.1 RCA

Акустика имеет запоминающийся современный дизайн и предназначена в основном для активных игроков, предпочитающих объемное звучание. В небольших сателлитах установлено лишь по одному динамику и фазоинвертору, а твитеров нет вовсе. Сабвуфер хоть и не очень велик в сравнении с некоторыми из конкурентов, но весьма тяжел. Оригинальным решением G550W является подключение тыловых колонок к специальному беспроводному блоку, что позволяет избежать прокладки аудиокабелей через всю комнату.

Управление системой осуществляется как с помощью проводного пульта (регулировка тембра, уровня громкости различных компонентов), так и через небольшой беспроводной (на нем, в частности, включается режим *Upmix*).

Учитывая, что мы уже знакомы с системой G550W, было интересно сравнить ее с другими АС этого класса. Впечатления оказались положительными, поскольку G550W сочетает агрессивность звучания с достаточной для качественного воспроизведения детальностью и проработкой всех инструментов. Нам очень понравился напор и старательность сабвуфера, а сателлиты, несмотря на отсутствие твитеров, вполне достойно справились с вокалом Клауса Майне.

Стоимость комплекта G550W по-прежнему довольно высока, однако отметим, что есть аналогичная АС с проводными тылами, цена которой значительно ниже.

вердикт ★★★★★

ЗА
Агрессивный, напористый бас; мощность системы

ПРОТИВ
Нехватка высоких частот у сателлитов



Creative Inspire T7900

Цена – $110

Продукт предоставлен «Евро Плюс», тел. (044) 249-3741

Суммарная мощность 149 Вт RMS

Сабвуфер мощность 24 Вт RMS

Сателлиты двухполосные фронтальные и центральный, однополосные тыловые, мощность 125 Вт RMS (6×8 Вт + 20 Вт)

Входы 7.1 RCA, 2 AUX

Линейка Inspire уже давно знакома читателям, а компоненты внешне вполне узнаваемы. Пластмассовые сателлиты и небольшой сабвуфер смотрятся весьма симпатично, занимая при этом не так много места. В T7900 аж семь сателлитов, причем их конструкция отличается в зависимости от предназначения. Весьма солидно выглядят фронтальные и центральный, поскольку в них размещены не только среднечастотные динамики, но и твитеры. Боковые и тыловые попроще, поэтому там решено было обойтись без высокочастотников. Управлять системой можно как через проводной пульт, так и беспроводной мини-ДУ.

Звучание T7900 приятное, но воображение не поражает. На малой мощности система работает хорошо, демонстрируя солидные басы и прорабатывая детали звучания всех инструментов. Однако не стоит включать ее на громкости выше среднего – небольшие сателлиты не справляются с нагрузкой и начинают откровенно «греметь».

Трудно окончательно определиться, стоит ли обращать свой взор в сторону акустики подобного плана, ведь продуктов с поддержкой такого количества каналов совсем не много. В основном это игровые проекты, в которых, как мы убедились на собственном опыте, особого значения число сателлитов не имеет. Тем не менее цена Inspire T7900 настолько демократична, что эту АС можно предпочесть 5.1-системам.

вердикт ★★★★☆

ЗА
Система 7.1; неплохое звучание

ПРОТИВ
Небольшая мощность системы

Edifier
S5.1

Цена – $255

Продукт предоставлен
«Фокстрот», тел. 8-800-500-1530

Суммарная мощность 215 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 125 Вт RMS (5×25 Вт)

Сабвуфер мощность 90 Вт RMS

Входы 6.1 RCA

Название модели S5.1 может ввести в заблуждение своим индексом. В нашем тестировании акустики формата 2.1 принимала участие модель Edifier S2.1, однако пятиканальная система отличается не только наличием дополнительных сателлитов. Крупные двухполосные колонки имеют классический дизайн, а огромный (другого слова не подобрать) сабвуфер больше смахивает на корпус ПК.

Внутри сателлитов установлены шелковые твитеры и 4-дюймовые широкополосные динамики, а сабвуфер укомплектован большим 8-дюймовым, мощностью 90 Вт. Особенностью АС является усилитель, к которому можно подключить дополнительную колонку, превратив систему в шестиканальную.

Сказать честно, мы ожидали большего как от всей АС в целом, так и от сабвуфера в частности. Такие крупные размеры позволяли надеяться на солидную отдачу в области басов. Что касается сателлитов, то они не выдержали испытания на высококачественном диске Scorpions «Acoustica», не впечатлив детальностью воспроизведения во многих композициях этого концерта. В частности, отметим невыразительное звучание средней колонки, которая глуховато передавала вокальную составляющую. Тем не менее система S5.1 достаточно сбалансирована и демонстрирует приятную мягкость и объем, поэтому на многие вещи можно закрыть глаза.

вердикт ★★★★★

ЗА
Мягкое, обволакивающее звучание

ПРОТИВ
Глуховатость среднего сателлита



Edifier DA5000

Цена – $139

Продукт предоставлен «Фокстрот», тел. 8-800-500-1530

Суммарная мощность 120 Вт RMS

Сателлиты однополосные, мощность 60 Вт RMS (5×25 Вт)

Сабвуфер мощность 60 Вт RMS

Входы 5.1 RCA

Обычно системы компании Edifier имеют традиционный дизайн, и мы уже привыкли к полноразмерным сателлитам, корпус которых сделан из дерева. Акустика же DA5000 удивила своим внешним видом, поскольку АС белого цвета встречаются нечасто. Тем не менее большой прямоугольный сабвуфер с матовым белым покрытием и лакированные колонки того же цвета – это и есть DA5000. Заглянуть за тканевые накладки нам не удалось, поскольку они оказались намертво приклеены к корпусу сателлитов, но, согласно спецификации, за ними находится лишь один широкополосный динамик. Сабвуфер, как для такой системы, достаточно мощный (60 Вт), и его размеры и масса велики.

Несколько кнопок находятся на передней панели сабвуфера и позволяют регулировать многие параметры, но, рассмотрев пульт ДУ, вы поймете, что подобной функциональности не видели, наверное, никогда. Помимо регулировки громкости фронтальных и тыловых колонок, уровня баса и высоких частот, есть дополнительный блок для управления внешним декодером.

Звучание системы нас приятно удивило, и, несмотря на отсутствие твитеров, сателлиты хорошо справились со своей задачей. Сабвуфер четко и слаженно добавляет басы, причем правильная настройка параметров системы позволяет добиться отличного результата. Учитывая цену этого комплекта, можно смело его рекомендовать.

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошая детализация звука; низкая стоимость

ПРОТИВ
Слабоватые сателлиты



Microlab H-500

Цена – $230

Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Суммарная мощность 320 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 225 Вт RMS (5×45 Вт)

Сабвуфер мощность 95 Вт RMS

Входы 7.1 RCA, 2 AUX



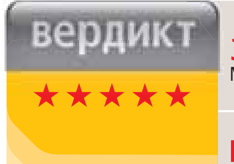
Топовая модель H-500 выглядит весьма солидно. Корпуса колонок и сабвуфера изготовлены из дерева и отделаны красным шпоном с рояльной лакировкой. В каждом сателлите установлено по 3,5-дюймовому среднечастотнику и твитеру, а их суммарная мощность в 225 Вт внушает уважение.

Сабвуфер тяжелый, в нем размещен усилитель, а управление комплектом продублировано выносным пультом с информативным экраном и беспроводным ДУ.

Как и положено такой акустике, H-500 демонстрирует отличное качество звучания. Удачная конструкция сателлитов позволяет им достаточно детально отображать весь диапазон частот, а сабвуфер оказался четок и уместен практически в каждой тестовой композиции. Не будет лишней и чрезвычайная мощность этого агрегата, который при довольно небольших размерах обладает солидным ее запасом.

Особо привередливым пользователям понравится возможность тонкой регулировки звучания системы, осуществляемой через пульт ДУ. Настроек здесь предостаточно, и среди простых *volume* и *balance* приятно видеть *treble* и *bass*. Естественно, громкость отдельных блоков (тылы, фронт, центр, сабвуфер) также изменяется.

Стоимость этого комплекта достаточно высока, однако качество изготовления и звучание системы стоят того.



ЗА
Мощное сбалансированное звучание

ПРОТИВ
Не обнаружено

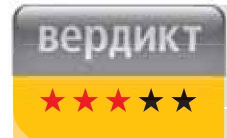
Easy Touch ET-699

Цена – 505 грн

Продукт предоставлен
Compass, тел. (044) 531-9730

Суммарная мощность 80 Вт RMS
Сателлиты однополосные, мощность 50 Вт RMS (5×10 Вт)
Сабвуфер мощность 30 Вт RMS
Входы 5.1 RCA, 2 AUX

Акустика Easy Touch ET-699 имеет оригинальный дизайн, хотя некоторые конструктивные решения уже встречались нам в комплектах других производителей. Например, компоновка сателлитов, состоящих из трех секций, вращающихся на одной оси, и в каждой из которых расположен свой динамик. Подобная система позволяет изменять направление звукового потока. К сожалению, все три динамика совершенно одинаковы и твитеров в колонках нет. Встречаются АС, которым удается качественное воспроизведение за счет одного среднечастотника, обладающего широким диапазоном, но к ET-699 это не относится. Как результат – звучание оказалось глуховатым, без должной прозрачности и детализации инструментов. Правда, цена комплекта невысока, что делает его доступным пользователям с ограниченным бюджетом.



ЗА
Низкая стоимость

ПРОТИВ
Глуховатое непрозрачное звучание

Targa Aria A50

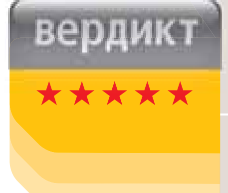
Цена – 1166 грн

Продукт предоставлен
«Скайлайн», тел. (044) 238-6600

Суммарная мощность 210 Вт RMS
Сателлиты однополосные, мощность 140 Вт RMS (5×28 Вт)
Сабвуфер мощность 70 Вт RMS
Входы 5.1 RCA, 2 AUX

Пока что Targa не очень известна в Украине в качестве производителя акустики, и Aria A50 – первая модель, попавшая к нам на тестирование. Двухсекционные сателлиты черного цвета имеют на удивление солидный вес. Твитеров в них нет – лишь широкополосные динамики небольшого диаметра.

Как оказалось, потенциал системы Aria A50 довольно велик. Более всего нам понравился сабвуфер, у которого есть существенный запас мощности, и звучит он достаточно ярко и точно, не выбиваясь из общего ансамбля. А вот к сателлитам претензии все-таки возникли, несмотря на то что они и так показали больше, чем можно было ожидать, учитывая их размер. К сожалению, с высокими частотами у колонок явно не сложилось, и при тестовом прослушивании мы обнаружили довольно вялую картину в этом диапазоне.



ЗА
Отличный сабвуфер; приятный бас

ПРОТИВ
Недостаток высокочастотного диапазона



Microlab
X23

Цена – $100

Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Суммарная мощность 99 Вт RMS

Сателлиты однополосные, мощность 70 Вт RMS (5×14 Вт)

Сабвуфер мощность 29 Вт RMS

Входы 5.1 RCA, AUX

Строгий современный дизайн бюджетной акустической системы Microlab X23 придется по душе многим: черные пластмассовые сателлиты устанавливаются на поверхность стола с помощью небольших подставок, усилитель вынесен в отдельный блок и имеет внушительный металлический корпус. Сабвуфер мелковат, но это объяснимо – в нем нет «лишней» электроники. Однако в любом случае мощности в 29 Вт будет недостаточно для большего помещения. Отсюда вывод: X23 – сугубо персональная акустика для озвучивания рабочего места.

Управление системой осуществляется в основном через пульт ДУ, хотя усилительный блок имеет регулятор громкости и кнопку переключения входов. Для большего удобства на его передней панели расположен экран с индикацией режимов работы.

Что касается звучания, то ожидать чего-то сверхъестественного от X23 не приходится. При всей тщательности изготовления и продуманности компоновки сателлиты имеют лишь один небольшой среднечастотный динамик, который не способен справиться с порученным диапазоном. При увеличении громкости прослушивание концерта будет сопряжено с дискомфортом, вызванным излишней резкостью звучания колонок, старающихся выжать из себя сколько-нибудь значительную мощность.

вердикт ★★★★★

ЗА
Цена

ПРОТИВ
Небольшая мощность; недостаток разрешающей способности



Sven
BT-111

Цена – $70 + $80 (B5-10)

Продукт предоставлен Sven, www.sven.ua

Сателлиты двухполосные, мощность 125 Вт RMS (5×25 Вт)

Входы 5.1 RCA

Дизайн акустической системы BT-111 почти аналогичен HP-503T. Те же плиты MDF светлого цвета и такие же черные тканевые крышки на сателлитах. Однако под ними обнаруживаются не только пара твитер-среднечастотник, но и отверстие фазоинвертора. Средняя колонка имеет измененную по сравнению с HP-503T конфигурацию, да и по размеру она немного больше. Этот факт становится интереснее, если учесть, что габариты остальных сателлитов BT-111 меньше, чем у предыдущей АС Sven.

Как и в случае с последней, подключать пассивную акустическую систему BT-111 пришлось к сабвуферу B5-10. Понятно, что все огрехи басовой составляющей, за которую он непосредственно и ответственен, перекочевали и в новособранную систему 5.1.

Оценивая сателлиты, отметим: DVD-концерт Scorpions они сыграли в целом неплохо, однако постоянно чувствовалась нехватка детализации и насыщенности высокочастотного диапазона. Передать всю прелесть звучания акустических инструментов оказалось не так уж и легко. Еще один недостаток касается скорее конструкции колонок, и проявился он при прослушивании трека Improvisation с тестового диска Marantz. Яркое и живое звучание барабанов, методично поступающих на протяжении композиции, вызвало у Sven BT-111 «песочный» эффект, чего не наблюдалось, скажем, у того же Creative GigaWorks G550W.

вердикт ★★★★★

ЗА
Дизайн; мощность системы

ПРОТИВ
Работа сабвуфера

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Современный компьютерный класс для тебя и твоих друзей

Организатор:

Delfics® green

AMD Smarter Choice Разумный Выбор

Торговая марка Delfics® green, при поддержке AMD и ATI, объявляет творческий конкурс для читателей журналов «Компьютерное Обозрение», «Домашний ПК», «Gameplay». Главным призом в нём станет современный компьютерный класс из 15 мощных ПК на базе процессоров AMD Athlon™ 64 X2, оснащенный операционной системой и готовый к работе.

ОБОЗРЕНИЕ · ДОМАШНИЙ ПК · Gameplay

Партнерами конкурса являются ведущие IT-издания Украины

Условия участия

Компьютерный класс Delfics® green разыгрывается среди школьников и студентов любого учебного заведения Украины. Принять участие в конкурсе может любой класс или группа. Ребятам необходимо оригинально изобразить логотип Delfics® green и сфотографироваться на его фоне. Способ изображения логотипа зависит только от фантазии украинских школьников и студентов. Чем креативнее будет версия логотипа, тем выше шансы на победу. Неординарность снимка, общий замысел фотографии, творческий подход в изображении логотипа Delfics® green — вот главные критерии оценки жюри.

Конкурс стартует 1 ноября, а продлится до 31 января 2007 года.

Необходимо разборчиво заполнить форму участника.*

Письма с пометкой «Компьютерный класс Delfics® Green» присылайте по адресу: торговая марка «Delfics® green» бульвар Дружбы народов, 7, Киев, 01042

Все присланные фотографии размешаются на сайте www.delfics.com

Оценивают фото компетентное жюри, в которое входят организаторы конкурса. Кроме этого, зарегистрированные участники сайта смогут принять участие в интернет-голосовании. Рейтинг фото по голосованию сыграет важную роль при выборе победителя. Итоги Акции будут подведены 5 февраля 2007 года.

Всю информацию о результатах можно узнать на сайте www.delfics.com не позднее 5 февраля 2007 года, а также в журналах «Компьютерное Обозрение» — №7, «Домашний ПК» — №3, 2007, «Gameplay» — №3, 2007.

Спонсоры конкурса:





ЗАЯВКА УЧАСТНИКА

Учебное заведение______________________________Класс (группа)_______________

Полный адрес учебного заведения____

____

Телефон ________________________Контактное лицо (ФИО, полный адрес, e-mail,

телефон, моб.телефон)____

____

____

*Более подробные условия ищите на www.delfics.com/class



Sven HP-503T

Цена – $60 + $80 (B5-10)

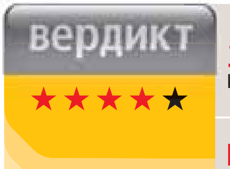
Продукт предоставлен Sven, www.sven.ua

Сателлиты двухполосные, мощность 125 Вт RMS (5×16 Вт)
Входы 5.1 RCA

Комплект Sven HP-503T является пассивной акустикой без усилителя, поэтому к нему придется подключить один из предлагаемых компанией активных сабвуферов. В нашем случае таким устройством стал 35-ваттный B5-10.

Классический дизайн колонок из светлого дерева (MDF) вполне удовлетворит музыкальных гурманов, предпочитающих современным формам более консервативные решения. За тканевыми заглушками сателлитов скрываются среднечастотный динамик и твитер, отличие же центральной колонки в том, что она оборудована двумя динамиками.

Звучание системы сложно оценить в комплекте из-за связки HP-503T с сабвуфером, созданным изначально не для нее. Понятно, что оба устройства совместимы, но включение тестовых дисков показало несыгранность сабвуфера с колонками – он все время выбивается из общего ансамбля. Отметим довольно качественную работу сателлитов, хотя некоторые недостатки есть и здесь: несмотря на общую сбалансированность, хотелось бы более выразительного отображения высокочастотного диапазона. В этом случае можно рекомендовать данную систему для использования при просмотре кинофильмов или в играх, но музыкальные способности Sven HP-503T, увы, недотягивают до победителей данного теста.



ЗА
Классический дизайн сателлитов

ПРОТИВ
Звучание сабвуфера

Методика тестирования

Многие из читателей, имеющих доступ ко Всемирной Паутине, вероятно, видели опубликованные на различных hardware-сайтах тестирования акустических систем. Некоторые авторы основываются на результатах, полученных путем снятия частотных характеристик. Такой метод требует использования профессиональной аудиокарты и практически исключает человеческий фактор. Однако мы, как и раньше, предпочитаем непосредственное прослушивание, поскольку твердо уверены – ни один график не способен полностью заменить личные впечатления. Акустику нужно включать и слушать, и лишь тогда можно быть уверенным в том, что она заслуживает выставленных оценок.

Именно с этим связан тот факт, что «звезды» в нашем журнале очень часто противоречат результатам, полученным другими изданиями (как печатными, так и онлайновыми). Однако мы всегда готовы к конструктивной критике, поскольку доверяем не сухим графикам, а собственным ушам и знаем наверняка, какая система заслуживает похвалы, а какая нет.

Что касается аудиоматериала, то в этот раз мы решили подойти к тесту с набором профессиональных дисков, созданных специально для подобных целей. После предварительного изучения в ассортимент были включены Marantz Hi-End Audiophile Test Demo SACD и McIntosh Audiophile Test Reference. В первом, в частности, есть отличная композиция Improvisation с барабанным стуком, насыщенность и живость которой позволяет оценить натуральность воспроизведения и протестировать систему на нагрузку в области низких частот.

Учитывая то, что материал касается многоканальных комплектов, помимо обычных Audio CD, мы использовали несколько специальных дисков с аудиодорожкой, записанной в формате DTS, и пару концертных DVD, с которыми практически не расстаемся при проведении подобных тестирований. Во-первых, это замечательная запись Scorpions-Acoustica, на ней отлично проверяются прозрачность и детализация звучания, а также чистота отображения вокала. Во-вторых, неплохо сведенный диск Стинга Ten Summoner's Tales, также записанный в режиме DTS.

Результаты

После продолжительного прослушивания победители были определены без особых колебаний. Как оказалось, игровая система



Creative GigaWorks ProGamer G550W

Creative GigaWorks ProGamer G550W способна не только на озвучивание стрельбы в Counter-Strike, но и отлично воспроизводит качественную музыку с должными напором и агрессивностью. Прекрасный сабвуфер этой модели заслуживает отдельного упоминания.

В то же время **Microlab H-500** показал не менее достойный результат, и обнаружить в его работе даже мелкие недостатки не удалось. Однако он не настолько увлекательно звучит, как того хотелось бы, но с технической точки зрения минусов у данной АС нет. Поэтому после некоторых раздумий мы решили присудить знак «**Выбор редакции: лучшее качество**» обеим системам. Отметим также солидную акустику Edifier S5.1, но обнаруженные недостатки позволили ей занять лишь виртуальное третье место.



Microlab H-500

Определить победителя в категории «**Выбор редакции: лучшая покупка**» оказалось сложнее, поскольку бюджетных систем с приличным звучанием в тесте было немало. Тем не менее предпочтение мы отдали модели Edifier DA5000, которая, несмотря на свой спорный дизайн, показала очень достойный результат.

Внимание, акция!

Ваш новый Delfics®!

Торговая марка Delfics® и журнал «Домашний ПК» дарят Вам возможность стать обладателем нового ПК Delfics®. Каждый месяц в пяти номерах, с августа 2006 по декабрь 2006, ищите эту страницу и воспользуйтесь шансом получить новый ПК самым простым способом.



Для участия в акции необходимо

Заполнить купон «Декабрь 2006» и отправить его **до 25 декабря** письмом в редакцию по адресу: «Издательский Дом ITC», просп. Краснозвездный, 51, Киев, 03110, «Домашний ПК»

Графа «№___» заполняется получателем.

Среди приславших письма проводится розыгрыш ПК Delfics®. Для этого купоны нумеруются и проводится жеребьевка в помещении редакции журнала «Домашний ПК», в присутствии представителей Delfics®.

Призы* вручаются ежемесячно.

Результаты декабрьского этапа акции будут опубликованы в февральском номере «Домашнего ПК»

Логотип Delfics® – торговый знак ООО «Компас-сервис» и ООО «Компасс Трейд».

*Под призом подразумевается возможность приобрести ПК за одну гривню.

Купон «Декабрь 2006» №__________ заполняется в редакции

Фамилия ______________ Имя ______________ Отчество ______________

Адрес ______________________________ Телефон (___) ______________

E-mail ______________________________

Консольное управление на ПК: тестирование геймпадов

Сергей Светличный

Пожалуй, компьютерные геймпады – самая «неизменная» вещь в этой индустрии. Последние новшества – двойное аналоговое управление, вибрация и система из четырех шифтов – появились в незапамятные времена, и с тех пор ничего кардинально не менялось. Разработчики продолжают шлифовать дизайн, доводя эргономику контроллера до совершенства, да и это делают, прямо скажем, неспешно: модельный ряд у одного производителя может не обновляться годами, свидетельством чему – тот же Thrustmaster FireStorm Dual Power 3, который участвовал в прошлом тесте (три года назад).

С другой стороны, новинки все-таки появляются – так, в ближайшем будущем должен попасть в продажу весьма интересный Run'n'Drive с семью аналоговыми осями и оптическим колесом. Так что, как видим, прогресс все же не стоит на месте.

Если же кто-то недоумевает, зачем нужен такой типично консольный контроллер на ПК, – просто посмотрите на список релизов компьютерных игр за последние пару лет, и вы увидите, что количество портов с консолей сейчас велико как никогда. А поскольку управление в них изначально оптимизировалось именно под геймпады, то и играть будет удобнее не с помощью комбинации «клавиатура+мышь», а именно таким специализированным контроллером.



Фото Андрея Шелухина

Logitech
Cordless Rumblepad 2



Цена – $55

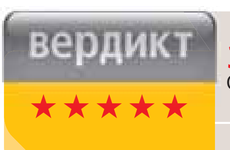
Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Уже довольно старая модель (появилась около двух лет назад), однако до сих пор остающаяся очень даже актуальной, – немногие пады от других производителей могут похвастать таким же продуманным дизайном.

Внешне Cordless Rumblepad 2 похож на классический DualShock от Sony PlayStation 2, только чуть крупнее плюс «рога» у пада от Logitech более эргономичной формы, из-за чего он несколько лучше лежит в средних по размерам ладонях. Раскладка кнопок практически полностью повторяет DualShock (за единственным исключением – на месте *Start* и *Select* находятся *Mode*, переключающая D-pad и левый аналоговый стик, и кнопка отключения вибрации *Vibration*, а две функциональные кнопки расположены над ними). Заметим, что после первой модели в этой серии, Logitech Dual Action, к подобной конфигурации «а-ля DualShock» пришли и другие производители компьютерных геймпадов.

Кнопки нажимаются легко и отчетливо, обладают достаточно большим ходом (больше 1 мм). Шифты чуть-чуть туговаты. Шляпки аналоговых стиков крупные, прорезинены и практически не проскальзывают при игре.

Корпус целиком выполнен из шероховатой, приятной на ощупь пластмассы. Как для беспроводных моделей, геймпад легкий (питается от двух батареек АА).



ЗА
Отличная эргономика; небольшая масса

ПРОТИВ
Не самый удобный D-pad

Genius
MaxFire Blaze2



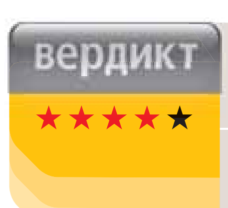
Цена – $20

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

MaxFire Blaze2 выглядит весьма эффектно и внешне несколько напоминает фирменный геймпад от Xbox 360 – правда, у модели от Genius гораздо больше острых углов, из-за чего поначалу возникает сомнение в том, что им будет удобно играть. Однако в процессе игры выясняется, что в руках геймпад лежит удобно, и единственное замечание – слишком высоко расположенные верхние шифты, для нажатия на них приходится несколько напрягать указательные пальцы. К «рогам» особых претензий нет, если не считать покрытия – серые вставки выполнены из гладкого пластика, который может скользить в руках.

Форма D-pad не способствует отзывчивому управлению в играх, использующих крестовину, но для навигации по меню он вполне годится.

Однако наибольшие претензии у нас возникли к аналоговым стикам. Неудачна уже сама их форма – миниатюрные вогнутые шляпки из гладкого пластика. Далее, из-за маленьких «ножек» у них получаются относительно малые углы отклонения, что не способствует точности управления. Ну и напоследок – правый стик почему-то кликает совсем не так отчетливо, как левый.



ЗА
Эффектный дизайн; удобные «рога»; подключение к ПК и PS2

ПРОТИВ
Маленькие неотзывчивые аналоговые стики; неудобные верхние шифты и D-pad

Genius
Wireless G-12PS



Цена – $38

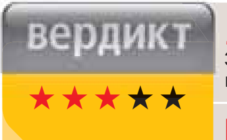
Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Несмотря на огромные размеры, в основе этого геймпада лежит классическая модель от Sony PlayStation 2. Точно такие же шифты, «рога» и даже области вокруг аналоговых стиков, D-pad и кнопок – в общем, перед нами почти что DualShock 2, только с сильно раздутой центральной частью (что, впрочем, неудивительно, ведь там размещаются целых четыре аккумулятора AA). Даже обозначения кнопок представляют собой слегка видоизмененные значки с Sony DS2.

В итоге к эргономике G-12PS претензий нет практически никаких, за исключением большой массы – все-таки эта форма уже является классикой и считается одной из лучших среди всех игровых платформ.

Отдельно стоит упомянуть D-pad – у него большой и легкий ход, благодаря чему он в этой модели является чуть ли не лучшим в тестировании.

К сожалению, не все так радужно – у G-12PS наблюдаются определенные проблемы с аналоговым управлением. В драйверах устройства при проверке работоспособности выявляются легкое биение резисторов (выражается в дрожании отметок левого и правого стиков) и не всегда точный возврат в центральное положение после резкого рывка стика. В играх это, правда, ощущается слабо, но тем не менее факт остается фактом.



ЗА
Эргономика от Sony DualShock 2; подключение к ПК и PS2

ПРОТИВ
Большие масса и габариты; спорный дизайн; некоторые проблемы с аналоговым управлением

Saitek
P2600 Rumble



Цена – $40

Продукт предоставлен
Saitek-Ukraine, saitek.com.ua

Кроме геймпада P2600, у Saitek есть еще его беспроводной аналог – P2900 Wireless. От P2600 он отличается отсутствием не только провода, но и вибрации, а также несколько другим цветовым решением. В остальном обе модели идентичны.

Основным достоинством этой серии падов является режим FPS, включаемый одноименной кнопкой. Как следует из названия, он предназначен для игры в шутеры от первого лица и предлагает классическую раскладку кнопок, привычную консольным геймерам (ходьба/обзор с помощью аналоговых стиков, стрельба/приседание – шифтами и т. д.). При желании ее можно подправить в фирменном редакторе профилей (или создать несколько конфигураций для разных шутеров). Примечательно, что благодаря этому режиму удается «подружить» с геймпадом даже те игры, в которых его поддержка разработчиком предусмотрена не была – ведь для игры нажатие той или иной кнопки на паде ничем не отличается от нажатия клавиш на клавиатуре.

P2600 Rumble в целом производит приятное впечатление, из недостатков можно отметить разве что совершенно необъяснимое отсутствие кнопок на аналоговых стиках – несмотря на то что они явственно «отрабатывают» клики, драйвер это действие никак не отслеживает, и в играх на них назначить ничего нельзя.



ЗА
Легкая настройка управления для шутеров от первого лица; возможность использования даже в играх без поддержки геймпадов; сильная вибрация

ПРОТИВ
Аналоговые стики кнопками не являются

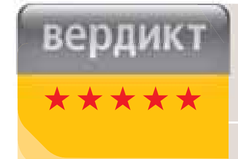
Logitech
Rumblepad 2 Vibration Feedback



Цена – $39

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Практически полный аналог беспроводной модели Cordless Rumblepad 2, но только с проводом. Из самых существенных отличий – другой цвет корпуса и прорезиненные бока у «рогов» для предотвращения проскальзывания пада во вспотевших руках. Правда, резина почему-то отсутствует там, где она должна быть – снизу, так что в случае свободного захвата геймпада, когда он соприкасается с ладонями геймера только своей нижней частью, прорезиненные участки не «задействованы». Кроме того, благодаря отсутствию батареек Rumblepad 2 Vibration Feedback оказывается заметно легче, чем Cordless Rumblepad 2 (хотя и тяжелее другой модели в этой линейке – Dual Action, у которой отсутствуют эффекты вибрации, а значит, и моторчики).



ЗА
Отличная эргономика; прорезиненные «рога»

ПРОТИВ
Не самый удобный D-pad

Genius
MaxFire G-12U Vibration

Цена – $18

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Несмотря на весьма внушительные габариты, лучше всего этот геймпад лежит в маленьких руках – небольшое расстояние между кнопками, аналоговыми стиками и шифтами делает его неудобным для взрослых геймеров с крупными и даже средними ладонями.

D-pad слишком маленький и не очень удобен в игре. Аналоговые стики никаких нареканий не вызывают – крупные, с прорезиненной шляпкой, нормальными углами отклонения. Шифты, несмотря на большие размеры (хотя и довольно экзотичной формы), в использовании не так хороши, как хотелось бы – главным образом потому, что из-за формы корпуса геймпада взрослый человек при обычном хвате нажимает их чуть-чуть наискосок.

Вибрация средняя, однако кнопки в игре очень тарахтят: создается впечатление, будто моторы здесь – одни из самых мощных в тесте.



ЗА
Неплохо лежит в маленьких ладонях

ПРОТИВ
Массивный корпус; игрокам со средними и большими ладонями будет неудобен; маленький D-pad

Thrustmaster
360modena Upad Force

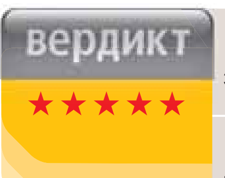


Цена – 195 грн

Продукт предоставлен
ABC, abc.kharkov.ua

У данной модели наиболее необычный дизайн среди всех геймпадов, участвующих в тестировании, и, что особо примечательно, это никак не отразилось на его эргономике. Скорее наоборот, 360modena Upad Force оказался одним из самых удобных падов – массивные «рога» отлично ложатся в ладони (резиновая поверхность предотвращает вероятность их проскальзывания), кнопки и аналоговые стики находятся именно там, где надо, и даже выемки для средних пальцев в нижней части корпуса размещены очень правильно (больное место других моделей от Thrustmaster). Несмотря на сравнительно небольшие габариты, пад будет удобен скорее геймерам со средними и большими размерами рук – у детей могут возникнуть проблемы с нажатием на шифты, расположенные относительно далеко.

Название модели и логотип Ferrari подразумевают ее «автогоночное» использование. Для этого в 360modena имеется и специальный режим *Racing Mode*, в котором правый стик управляет газом, а левый – рулем. Шляпки стиков прорезинены и отзывчивы в управлении. Кнопки нажимаются легко и отчетливо. Вибрация по умолчанию довольно слабая, однако в драйверах ее можно отрегулировать в широком диапазоне.



ЗА
Эффектный дизайн; эргономичная форма

ПРОТИВ
Нет

Thrustmaster
Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force

Цена – 180 грн

Продукт предоставлен
ABC, abc.kharkov.ua



Классический дизайн Thrustmaster, с дополнительными аналоговыми триггерами-курками, расположенными ниже шифтов. Надо заметить, что триггеры не являются отдельной аналоговой осью – по умолчанию они дублируют правый стик, однако могут быть переназначены на любую кнопку с помощью расположенной по центру *Mapping*.

В ладонях геймпад лежит удобно, рифление «рогов» не позволяет ему выскальзывать из рук. D-pad у Dual Trigger классический – в виде крестовины, безо всяких круглых оснований и т. д. Кнопки нажимаются очень легко и отчетливо. Шифты мягкие, с большим ходом, одинаково хорошо нажимаются при любом захвате геймпада.

По сути, единственное нарекание (зато серьезное) вызывают вышеупомянутые триггеры – они находятся как раз в том месте, где должны «отдыхать» средние пальцы. Поэтому их приходится держать либо на углу между шифтами и триггерами, либо вообще на триггерах (и следить при этом, чтобы не произошло случайного нажатия). Держать средние пальцы ниже триггеров неудобно – в таком случае тяжело использовать верхние шифты.



ЗА
Удобные шифты и D-pad; подключение к ПК и PS2

ПРОТИВ
Под шифтами нет свободного места для «отдыха» средних пальцев

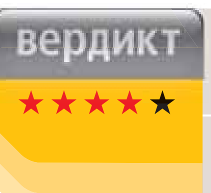
Thrustmaster
FireStorm Dual Power 3

Цена – 162 грн

Продукт предоставлен
ABC, abc.kharkov.ua

Старейшая модель в этом тестировании (FireStorm Dual Power 3 принимала участие еще в прошлом тесте, опубликованном в «Домашнем ПК», № 7, 2003).

Геймпад крупных размеров, довольно тяжелый, подойдет людям с большими ладонями. Детям будет неудобен. Корпус выполнен из приятной, бархатистой на ощупь пластмассы, предотвращающей выскальзывание пада из рук. Шляпки аналоговых стиков изготовлены из этого же материала. Кнопки мягкие, нажимаются легко. D-pad жестковат, играть с его помощью неудобно. Шифтов тут целых шесть, причем из-за особенностей конструкции, предполагающей лишь один вариант захвата пада, могут возникнуть неудобства, если игра потребует одновременного нажатия двух верхних шифтов, расположенных с одной стороны.



ЗА
Удобная форма для крупных ладоней; приятный пластик корпуса

ПРОТИВ
Довольно большие размеры и масса; не очень удобный D-pad

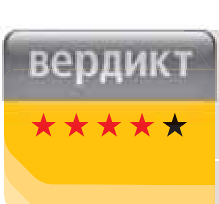
Saitek
P990 Dual Analog

Цена – $33

Продукт предоставлен
Saitek-Ukraine, saitek.com.ua

Внешне P990 – практически точная копия P2600 Rumble, только без этого самого Rumble, т. е. вибрации. В остальном они одинаковы (если не считать, конечно, голубой подсветки центральной части геймпада вместо розовой в P2600).

Однако «внутри» находится еще одно отличие – в P990 аналоговые стики также являются кнопками (напомним, в P2600 они хоть и нажимались, но драйверы на подобное действие никак не реагировали). Более того, здесь даже переключатель режима FPS (описанного в разделе о P2600 Rumble) драйверами также рассматривается как отдельная функциональная кнопка. Для чего это необходимо, честно говоря, неясно, зато при таком раскладе в драйверах P990 показывается внушительное количество кнопок – целых 13.



ЗА
Легкая настройка управления для шутеров от первого лица; возможность использования даже в играх без поддержки геймпадов

ПРОТИВ
Отсутствие вибрации

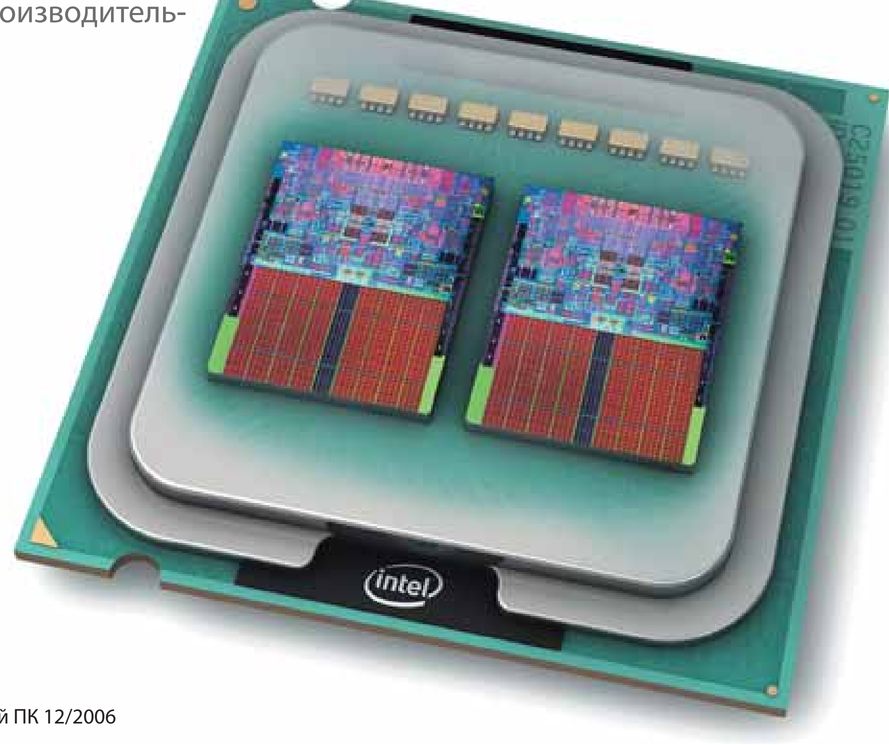
Четырехъядерный Core 2: качество плюс количество

Кирилл Балалин

С того момента, как начались разговоры о применении двух процессорных ядер в настольных задачах, стал очевиден путь, который избрали разработчики для дальнейшего наращивания вычислительных мощностей. После сложностей, возникших с увеличением тактовой частоты (4 GHz так и не покорились серийным процессорам), инженеры вспомнили о том, что существует и другой способ экстенсивного повышения производительности.

Первый в мире четырехъядерный процессор для ПК (ядро Kentsfield) был официально анонсирован в первых числах ноября этого года, и уже к концу месяца начались поставки. На данный момент модельный ряд включает всего один продукт – Intel Core 2 Extreme QX6700 с тактовой частотой 2,66 GHz и традиционной для экстремальных моделей ценой $999. Более массовые модели появятся позднее под новой торговой маркой Core 2 Quad.

С технической точки зрения Core 2 Extreme QX6700 представляет собой два раздельных кристалла Conroe (каждый с двумя ядрами и единым L2-кэшем объемом 4 MB; тактовая частота 2,66 GHz, системная шина 1066 MHz) на одной подложке. Основные преимущества такого подхода: минимальные затраты на разработку и запуск в производство по сравнению с проектированием нового четырехъядерного кристалла; выход годных раздельных кристаллов с 291 млн транзисторов значительно выше, чем у единого с 582 млн; а также лучшее, чем у последнего, распределение тепла по поверхности защитной крышки-теплосъемника. Недостатков два, и они являются продолжением достоинств. Во-первых, создание четырехъядерного кристалла позволило бы оптимизировать совместную работу ядер (например, за счет единой кэш-памяти). Во-вторых, энергопотребление Kentsfield ровно вдвое выше, чем у Conroe, – при проектировании нового кристалла этот показатель можно уменьшить. Скорее всего, именно таким образом и будет создано следующее поколение четырехъядерных CPU Intel.



Официальная поддержка новых процессоров заявлена только для флагманского чипсета Intel 975X, но как минимум Intel P965 также без проблем совместим с Kentsfield – это уже подтвердили производители материнских плат. За исключением высоких требований четырехъядерного CPU к системе питания особых препятствий для выпуска совместимых с ним плат на базе даже более старых чипсетов нет. Интересно, что Intel 975X оказался первым за длительное время долгожителем среди топовых наборов системной логики Intel: предыдущим подобным продуктом был 875P.

Отметим, что Intel не стала повышать частоту системной шины Kentsfield до 1333 MHz. О таком решении говорят достаточно давно, но его практическая ценность сомнительна. Проведенные нами исследования свидетельствуют, что по крайней мере на частоте 2,66 GHz даже четырехъядерный процессор не упирается в полосу пропускания FSB 1066 MHz – в большинстве тестов различие в скорости укладывается в погрешность измерений. А вот после появления в следующем году оперативной памяти DDR3 с более высокими тактовыми частотами увеличение быстродействия системной шины станет уже оправданным шагом.

Температурный режим Kentsfield жестче, чем у Conroe той же тактовой частоты (при использовании референсного кулера нагрев

Intel Desktop Board D975XBX2 – подарок энтузиастам

Очередным достижением Intel за последний год стало изменение политики проектирования материнских плат высокого уровня. Intel D975XBX оказалась одной из наиболее удачных разработок на базе чипсета Intel 975X, в том числе и по возможностям разгона. Вероятно, для закрепления успеха у энтузиастов и было подготовлено «2-е издание, исправленное и дополненное» качественного продукта.

Следует отметить, что несмотря на выпуск D975XBX2 одновременно с анонсом Core 2 Extreme QX6700, с четырехъядерными процессорами совместим не только этот, но и предыдущий продукт – D975XBX. Отличий от последнего у новинки немного. Некоторые из них направлены на повышение привлекательности материнской платы для энтузиастов – такие «приятные мелочи», как кнопка *Power* на PCB и светодиодный индикатор режима *CPU*. Добавлена официальная поддержка памяти DDR2-800. Обновлен аудиокодек от Sigmatel. Заметным доработкам подверглась BIOS. Границы регулировок питающих напряжений расширены: так, максимальным напряжением для оперативной памяти теперь является 2,8 В, чего хватит даже для самого экстремального разгона. Наконец-то исправлена неприятная особенность D975XBX, которая заключалась в завышенных по сравнению с другими моделями показателях температуры процессора.

Предыдущее поколение плат Intel на чипсете 975X стало первым, получившим признание у энтузиастов, ранее не слишком жаловавших продукцию этого подразделения корпорации. Мы уверены, что D975XBX2 сможет закрепить успех.

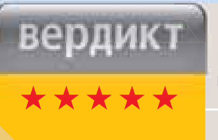
Цена – н/д



Продукт предоставлен
Intel, www.intel.com

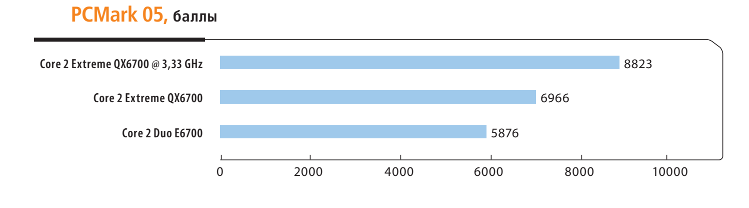
Процессорный разъем LGA775
Чипсет Intel 975X
Тип поддерживаемой памяти
DDR2 400/533/667/800
Формфактор ATX, 244×305 мм

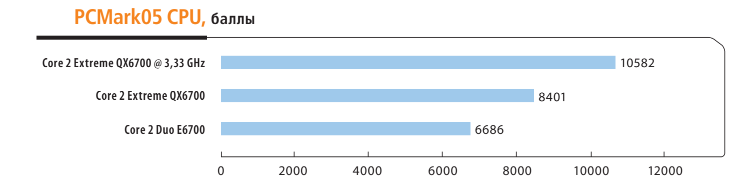
Слоты расширения
PCI-E x16 (1), PCI-E x8 (1), PCI-E x4 (1), PCI 2.3 (2), SATA (2), PATA (1), Floppy
Интерфейсы
USB 2.0 (4+4), FireWire (1+1), Gigabit LAN (1), S/PDIF (optical, coaxial)
SATA RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD
Audio HDA 7.1 Sigmatel 9274D

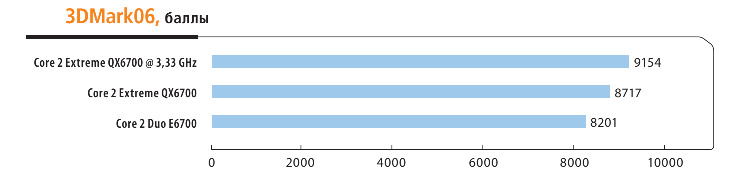


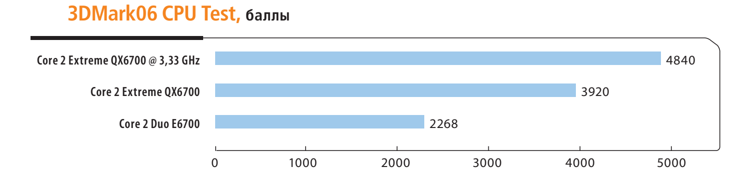
ЗА
Великолепный BIOS; хорошая функциональность; отличные способности к разгону

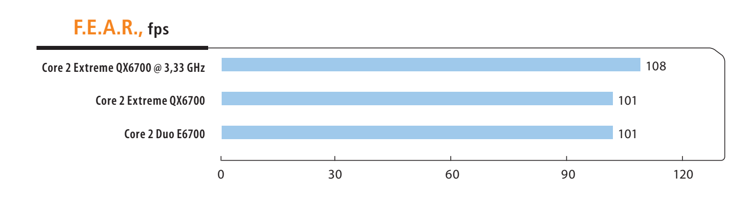
ПРОТИВ
Скромная комплектация по сравнению с топовыми моделями конкурентов

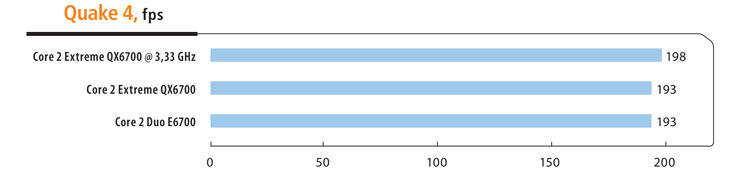


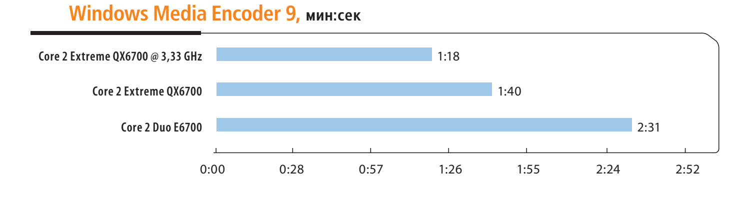


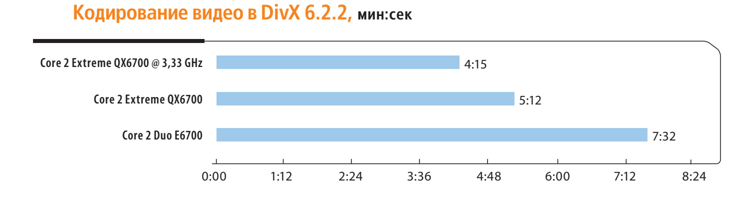












в среднем на 10–15 °С выше в зависимости от нагрузки), но не сравним с «термоядерными печками» – старшими моделями Pentium D (Smithfield и Presler). Поэтому удивительно, что даже на штатном охлаждении потенциал разгона отнюдь не мал. В нашем случае пределом при условии абсолютно стабильной работы процессора оказались 3,33 GHz (то есть +25% частоты) при пропорциональном росте производительности.

Экстремальный процессор для трудоголиков

Первые CPU серии Extreme Edition наибольшую пользу приносили геймерам и домашним пользователям, таким образом полностью подтверждая справедливость своего названия. Нынешний же десктопный флагман Intel, напротив, интересен прежде всего в качестве замены в рабочих станциях высокого уровня. Причина проста: программное обеспечение для профессионального применения годами оптимизируется под многопотоковые вычисления, благо в сегменте рабочих станций SMP-конфигурации являются вполне привычными. Лучшей иллюстрацией служит результат тестирования в 3ds Max 9, где превосходство Kentsfield над и так исключительно быстрым Conroe выражается числом, превышающим 85%. Схожие показатели прироста демонстрирует и пакет для raytracing-рендеринга POV-Ray 3.7. А вот Photoshop CS2 являет другую картину – прибавку всего лишь 10% производительности.

Второй блок тестовых программ относится к тому типу, который более других востребован домашними пользователями. В частности, это приложения для редактирования и перекодировки видео. На примере Adobe Premiere, Windows Media Encoder 9 и DivX 6.2 видно, что Core 2 Extreme QX6700 на сегодня является, бесспорно, лучшим процессором для обработки видео, в том числе высокого разрешения. Это немаловажный фактор в условиях растущего интереса потребителей к теме HD-контента. Некоторое повышение производительности демонстрирует и встроенный бенчмарк популярного архиватора WinRAR, поддерживающего многопотоковость. Однако полной противоположностью средствам кодирования видео оказались аудиокодеки – ни один из протестированных нами не обнаружил какого-либо отличия Kentsfield от Conroe.

Проверка обоих процессоров традиционным набором синтетических бенчмарков еще раз подтверждает совершенно очевидный факт – прироста скорости по сравнению с двухъядерным Conroe на Kentsfield можно ожидать только при соответствующей оптимизации ПО под многопотоковость. Например, ScienceMark 2.0 и SuperPi 1.5mod XS показывают абсолютно идентичные результаты на двух и четырех ядрах. Зато просто рекордных значений Kentsfield достигает в процессорном подтесте 3DMark06 (просчет игровой физики и программный 3D-рендеринг с поддержкой мультитрейдинга), ощутимое увеличение видно и в пакете PCMark05. Тестирование в CPU RightMark 2003 Lite наглядно демонстрирует поведение чипов при различном количестве вычислительных потоков: на Conroe рост производительности останавливается при двух потоках, в то время как Kentsfield обеспечивает неплохое ускорение при четырехпотоковой обработке. Кстати, популярный в народе тестовый пакет SiSoft Sandra 2007 оценить реальное быстродействие новых процессоров вообще не способен – результаты QX6700 ровно вдвое выше, чем у аналогичного по частоте E6700 (при этом отрыв Kentsfield от показателей Pentium Extreme Edition 955 в некоторых тестах доходит до пятикратного,

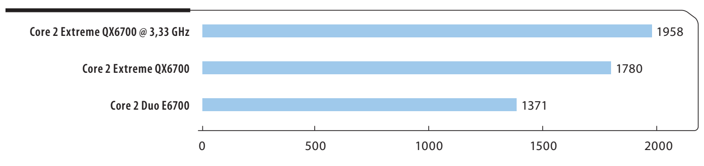
Конфигурация тестового стенда

Материнская плата	Intel Desktop Board D975XBX2
Оперативная память	2×Corsair TWIN2X1024-8500C5
Видеокарта	Chaintech GeForce 7950 GX2
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 80 GB
Блок питания	Hiper Type-R HPU-4S730

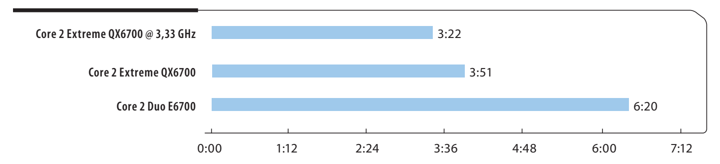
что не соответствует действительности).

Последний блок тестов – проверка производительности в современных играх – должен был бы стать важным для правильной оценки процессора, ориентированного на энтузиастов. Однако ни одна из современных игр не поддерживает свыше двух вычислительных потоков (включая Quake 4 с SMP-патчем), так что результаты Core 2 Extreme QX6700 и Core 2 Duo E6700 абсолютно совпадают. По заверениям Intel, ситуация будет меняться в следующем году: список разработчиков игр, с которыми Intel сотрудничает в этом вопросе, включает Ubisoft, Remedy, Gas Powered Games и THQ. Пока же представление о поведении будущих игр на многоядерных процессорах отчасти дает вышеупомянутый CPU-тест пакета 3DMark06.

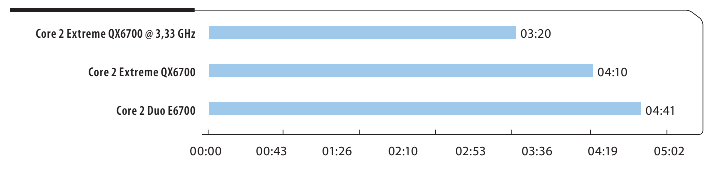
Архивирование в WinRAR 3.61, KBps



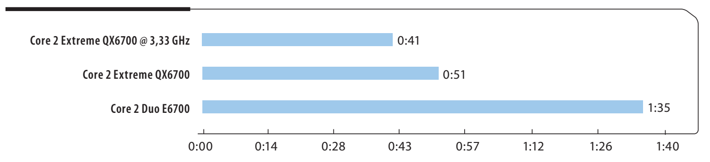
Adobe Premiere Pro 2.0, мин:сек



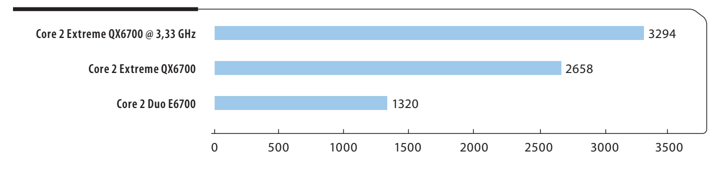
Исполнение скрипта в Photoshop CS2, мин:сек



Рендеринг в 3DSMax 9, мин:сек



Рендеринг в POV-Ray 3.7 beta, pps



Продукты предоставлены

Chaintech	Compass	www.compass.ua
Corsair	Unikom Consulting	www.unikom.com.ua
Intel	Intel	www.intel.com
Hiper	Nebesa	www.nebesa.ua

Новые лидеры в среднем классе: видеокарты GeForce 7950 GT

Роман Оберемко

ASUS EN7950GT/HTDP/512M/A

Цена – $335



вердикт ★★★★★

ЗА
Неплохой разгонный потенциал; тихая система охлаждения

ПРОТИВ
Не обнаружено

Foxconn FV-N79GM3D2-HP

Цена – $315



вердикт ★★★★★

ЗА
Тихая система охлаждения; геймпад в комплекте; доступная цена

ПРОТИВ
Не обнаружено

Графический процессор NVIDIA GeForce 7950 GT представляет собой несколько усовершенствованный GeForce 7900 GT: частоты ядра и видеопамяти повышены с 450/1320 до 550/1400 MHz, стандартный объем памяти GDDR3 увеличен до 512 MB. Это самым положительным образом сказалось на производительности в современных играх, хотя архитектура CPU не изменилась. Соответственно, GeForce 7950 GT стал новым лидером в средне-высокой ценовой категории, и теперь остается выбрать наилучший продукт по соотношению стоимости и возможностей разгона.

В первый мини-тест GeForce 7950 GT попали три видеокарты от различных производителей. Особенно интересны две новинки от компаний, которые пробуют себя на рынке графических ускорителей, а именно от Foxconn и Elitegroup. Остановимся на устройствах подробнее.

Видеокарта **ASUS EN7950GT/HTDP/512M/A** создана в строгом соответствии с референсным дизайном и обладает неплохими способностями к разгону: нам удалось достичь частот 640/1450 MHz по ядру/памяти. Система охлаждения радует своей тихой работой, и шум различается только при максимальной нагрузке. В общем и целом это добротный продукт от именитого производителя, которому не хватает разве что изюминки.

А вот **Elitegroup N7950GT-512MX** оказалась довольно своеобразной, так как в ней используется оригинальная система охлаждения. На первый взгляд кулер похож на столь любимые оверклокерами продукты Zalman (если быть более точным, на модель VF-700), хотя он и произведен корейской компанией APACK. Система охлаждения представляет собой медное основание со впаянной тепловой трубкой, на которую в свою очередь нанизаны тонкие алюминиевые ребра для улучшения теплоотдачи. Вентилятор турбинного типа с керамическим подшипником имеет размер 70 мм, что делает его практически бесшумным – на общем фоне системы кулер абсолютно неслышен. К сожалению, температура чипа под нагрузкой оказалась максимальной среди всех участников, но это не помешало видеокарте достигнуть самого высокого прироста частот при разгоне – до 655/1470 MHz.

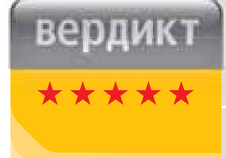
Foxconn FV-N79GM3D2-HP – еще один классический представитель семейства NVIDIA GeForce 7950 GT, выполненный в строгом соответствии с референсным дизайном. Сильной стороной данного продукта является его более доступная, чем у конкурентов, стоимость, но не только это. Приятной неожиданностью стала комплектация фирменным геймпадом – неслыханная щедрость для данной ценовой категории. Разгонный потенциал видеокарты оказался также весьма неплох и составляет 635/1430 MHz по ядру и памяти соответственно. Система охлаждения порадовала своей тихой работой – чуть громче, чем у Elitegroup.

Итак, лидерами первого теста видеокарт GeForce 7950 GT стали **Elitegroup N7950GT-512MX**, показавшая самый высокий уровень разгона и низкий уровень шума, и **Foxconn FV-N79GM3D2-HP** благодаря своей конкурентоспособной цене при богатой комплектации, а также за счет неплохого разгонного потенциала.

Elitegroup N7950GT-512MX

Цена – $320





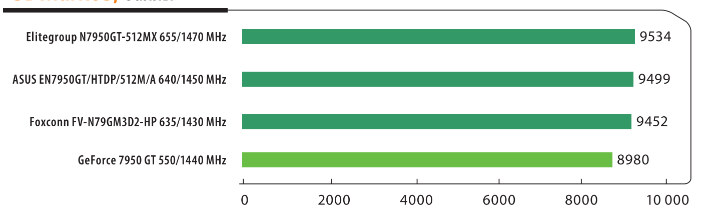
ЗА
Практически бесшумный кулер; прекрасный разгонный потенциал

ПРОТИВ
Более сильный по сравнению с конкурентами нагрев чипа

Как мы тестировали?

Для измерения производительности системы применялся синтетический пакет 3DMark05, тест осуществлялся в два прогона, а полученные результаты усреднялись. Также определялось пороговое значение разгонного потенциала для каждой из видеокарт. Для этой цели использовалась утилита RivaTuner 2.0 RC16.1, шаг прироста частот составлял 5 MHz. Проверка стабильности системы производилась с помощью 3DMark05 – требовалось двукратное прохождение игровых тестов пакета без артефактов и замирания изображения. Граничные показатели температуры графического чипа также снимались с помощью программы RivaTuner 2.0 RC16.1 под нагрузкой в штатном режиме и после разгона.

3DMark05, баллы



Конфигурация тестового стенда	
Процессор	AMD Athlon 64 3200+ Socket 939 @ 2400 MHz
Материнская плата	EPoX 9NPA+ SLI
Память	2×512 Samsung PC3200, 2,5-3-3-6-1T
Жесткий диск	Western Digital WD1600JD 160 GB
Операционная система	Windows XP Professional SP2
Драйвер GeForce	Forceware 91.33 WHQL International
Драйвер nForce	6.86 WHQL International

Продукты предоставлены компаниями		
ASUS	MTI	www.mti.ua
Elitegroup	Elitegroup	www.ecs.com.tw
Foxconn	ISA Hardware	www.isahardware.com

Компьютеры и комплектующие: Лучшие покупки

«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Даже бюджетный компьютер в представленной конфигурации вполне способен справиться со многими задачами, включая современные игры.

Intel Celeron D 352 (3,2 GHz, 512 KB L2-кэш)	$85
AMD Athlon 64 3200+ (2 GHz, Socket AM2)	$70
Чипсет Intel 945P, поддержка Core 2 Duo	$90
Чипсет NVIDIA nForce4 Ultra	$80
2×256 MB DDR/DDR2 SDRAM	$70
На чипе Radeon X1300 XT 256 MB	$110
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$85
LCD-монитор 17", TN	$195
DVD-ROM/CD-RW Combo	$25
Интегрированное аудио 5.1	–
Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь оптическая PS/2	$8
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0 или наушники	$20

Суммы для ПК на платформах

Intel – $772 AMD – $747

«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество

Конфигурация ПК среднего класса сочетает разумную цену с достаточно высокой производительностью.

Intel Pentium D 915 (2,8 GHz, 2×2 MB L2-кэш)	$165
AMD Athlon 64 X2 3800+ (2 GHz, 2×512 KB L2-кэш)	$165
Чипсет Intel 945P, поддержка Core 2 Duo	$95
Чипсет NVIDIA nForce4 SLI	$90
2×512 MB DDR/DDR2 SDRAM	$130
GeForce 7900 GS или Radeon X1950 Pro	$230
Жесткий диск 300 GB, кэш-буфер 16 MB	$110
LCD-монитор 19", MVA	$320
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$45
Интегрированное аудио 5.1	–
Middle Tower ATX 400 Вт	$85
Клавиатура PS/2	$15
Мышь лазерная	$22
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 5.1	$90

Суммы для ПК на платформах

Intel – $1332 AMD – $1327

В этой рубрике мы традиционно представляем наиболее рациональные конфигурации ПК различных ценовых категорий

Последние недели года – горячее время на рынке: покупательская активность подогревается как тринадцатыми зарплатами, так и специальными акциями торговых сетей. И здесь важно сохранять хладнокровие, чтобы получить от затраченных средств максимальную отдачу не только в новогодние праздники, но и на весь последующий год. Учитывая то, как быстро меняются цены и технологии, мы постарались составить максимально «долгоиграющие» конфигурации домашних ПК.

В ПК начального уровня суммарной стоимостью (с монитором) порядка $750 на процессор приходится до $85. Самый дешевый двухъядерный Pentium D 805 стоит более $100, так что придется ограничиться одноядерным решением. Наиболее доступный 0,065-микронный Celeron D 352 с L2-кэшем 512 KB без проблем разгоняется свыше 4 GHz, и это делает его лучшей покупкой за $85. За те же деньги можно взять младший Pentium 4 с 1 MB L2-кэша, но такие чипы выполнены по 0,09-микронной технологии, а значит, нагреваться будут гораздо сильнее и поддаваться разгону хуже, чем Celeron D 352. Мы бы остановились на Celeron D только потому, что будет меньше проблем с оверклокингом, но нужно учесть следующее – производительность у Pentium 4 будет не хуже даже при более скромной тактовой частоте за счет большего объема L2-кэша. Кроме того, бренд Pentium 4 звучит посолиднее, чем Celeron, так что выбор между ними остается делом вкуса. На всякий случай заметим: все эти рассуждения не относятся к 0,09-микронным Celeron D с L2-кэшем 256 KB.

Какой бы из процессоров Intel мы ни взяли за $85, продукты AMD выглядят более привлекательно для построения игровой системы начального уровня. Всего за $70 продается Athlon 64 3200+, который с учетом возможностей разгона окажется производительнее в играх. Однако же платформа Intel хороша еще тем, что в будущем позволит перейти на Core 2 Duo (мы рекомендуем только совместимые с ним материнские платы), поэтому выбор той или иной платформы в данном случае обусловлен планами модернизации.

Аналогичная логика применима к выбору процессора в средней ценовой категории: младшая двухъядерная модель Athlon 64 X2 с 2×512 KB L2-кэша стоит примерно столько же, сколько и Pentium D 915 с 2×2 MB L2-кэша. Но здесь перевес в пользу Athlon 64 X2 сложится в том случае, если за эти деньги окажется доступной 0,065-микронная модель 4000+, которая появится в продаже в течение месяца.

Для ПК высокого уровня выбор на сегодняшний день однозначен: Intel Core 2 Duo. Цены здесь начинаются с $200, но ведь и возможности разгона начинаются с 2,5 GHz. Другими словами, купив младшую модель, можно при определенных навыках в оверклокинге и с долей везения получить производительность старших версий стоимостью до $600.

Теперь перейдем к материнским платам. Платформа начального уровня с перспективой модернизации до Core 2 Duo представлена чипсетами семейства Intel 945. И здесь нужно быть осмотрительным: не все материнские платы на базе Intel 945P поддерживают новейшие разработки Intel, так что на упаковке и в прайс-листах ищите соответствующие пометки. Для «Оптимального ДПК» стоит приобрести плату на современном чипсете Intel 965P, цены в данном случае стартуют со $120. Для ПК высокого уровня главным вопросом становится поддержка четырехъядерных процессоров, а значит, следует учитывать заявленную совместимость с Core 2 Quad. Кстати говоря, при покупке высокопроизводительной системы стоит обратить внимание не только на совместимость материнской платы с будущими процессорами, но и их поддержку блоком питания. Даже у мощных БП (от 480 Вт), купленных недавно, может не оказаться дополнительного коннектора +12V 2×2 (либо одного 2×4) для обеспе-

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Система высокого уровня предназначена для желающих «прокатиться с ветерком» и готовых потратить на это достаточно средств.

Intel Core 2 E6300 (2 MB L2-кэш, 1,86 GHz)	$200
Чипсет Intel P965	$130
2×1 GB DDR2-667 SDRAM	$250
GeForce 7950 GT или Radeon X1950 XT	$335
Жесткий диск 400 GB, кэш-буфер 16 MB	$155
LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	$600
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$45
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio	$75
Корпус Middle Tower ATX 480 Вт	$120
Клавиатура мультимедийная, USB	$30
Мышь лазерная	$70
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$45
Акустика 7.1 или 5.1	$130

Сумма для ПК

Intel – $2185

чения энергией новых четырехъядерных процессоров.

Для Athlon 64 в системах и начального, и среднего уровня оптимальным выбором являются материнские платы на чипсетах nForce4 Ultra и nForce4 SLI. Тратиться на более дорогие модели, основанные на чипсетах nForce 500-й серии, особого смысла нет: большого преимущества в быстродействии они не дают, а перспективы их модернизации туманны: возможно, при переходе на четырехъядерные процессоры AMD в любом случае придется заменять материнскую плату.

Еще один ключевой компонент системного блока – видеокарта. Для ПК начального уровня в этом месяце мы порекомендуем Radeon X1300 XT или X1600 Pro (что, по сути, одно и то же) с памятью GDDR3. За сумму порядка $100 альтернативой им может стать GeForce 7300 GT, но она немного уступает в быстродействии. В среднем классе лидируют GeForce 7900 GS и Radeon X1950 Pro, а для «Прогрессивного ДПК» мы рекомендуем GeForce 7950 GT или недавно появившийся Radeon X1950 XT.

Высокоемкие жесткие диски уже давно не предмет роскоши, и приобретают их строго в соответствии с реальными потребностями. А вот оперативная память вновь становится одним из самых дорогостоящих компонентов системы: для оснащения компьютера хотя бы 1 GB потребуется $130. Впрочем, если в ПК установлена видеокарта начального уровня, то недостаток оперативной памяти особых проблем не создает: сверхтребовательные игры все равно пойдут с трудом, а для игр прошлых лет и 512 MB будет достаточно. А вот для «Оптимального ДПК» не помешало бы добавить и второй гигабайт, ведь на него захочется установить Windows Vista. Вместе с тем в объемах оперативной памяти свыше 2 GB пока особого резона нет, так что лучше потратить деньги на оснащение «Прогрессивного ДПК» более производительной видеокартой или монитором получше. Кстати говоря, на дисплей обычно уходит до трети общего бюджета, выделенного на покупку ПК, и его выбор является довольно сложной задачей, решение которой мы предлагаем в главном тесте этого номера ДПК.

Лучшие покупки

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.hotline.ua*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ДЛЯ INTEL CORE 2 DUO

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ASRock ConRoeXFire-eSATA2	87	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5LD2 SE	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Foxconn P9657AA-8KS2H	110	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Biostar TForce P965 Deluxe	130	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Gigabyte GA-965P-DS3	145	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
ASUS P5W DH Deluxe	235	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Audigy SE	31	–	–
Sound Blaster Audigy 2 Value	48	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster Audigy 4 OEM	56	–	–
Terratec Aureon 7.1 Space	110	★★★★★	№ 9, сентябрь 2005
Sound Blaster X-Fi Xtreme Music	125	★★★★★	№ 12, декабрь 2005
Sound Blaster X-Fi Platinum	185	★★★★★	№ 12, декабрь 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ И МФУ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z645	49	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
HP DeskJet D2360	74	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C48	90	★★★☆☆	№ 9, сентябрь 2006
Canon Pixma iP1600	55	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
Epson Stylus C67 Photo	89	★★★★☆	№ 9, сентябрь 2006
Lexmark X3470	100	★★★★★	№ 10, октябрь 2006
Canon Pixma iP4200	112	★★★★★	№ 9, сентябрь 2006
HP Photosmart 4183	175	★★★★★	№ 10, октябрь 2006

ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Xerox Phaser 3122	110	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Konica Minolta PagePro 1350W	132	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Brother HL-2040	140	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Epson EPL-6200L	140	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
HP LaserJet 1020	150	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2006
Lexmark E-120n	152	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
OKI B4100	180	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006
Samsung ML-2570	210	★★★★★	№ 11, ноябрь 2006

ШИРОКОФОРМАТНЫЕ LCD-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
19" LG Flatron L194WT	285	★★★★☆	№ 12, декабрь 2006
19" Samsung SyncMaster 940BW	285	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" BenQ FP202W	415	★★★★☆	№ 12, декабрь 2006
22" ViewSonic VX2235WM	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" NEC MultiSync LCD2070WNX	565	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
21" Samsung SyncMaster 215TW	600	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
20" NEC MultiSync 20WGX2	725	★★★★★	№ 12, декабрь 2006
24" Dell UltraSharp 2407WFP	1080	★★★★★	№ 12, декабрь 2006

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 ОБ/МИН, 8 MB КЭШ-БУФЕР

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Western Digital WD800JB	50	★★★★★	№ 3, март 2003
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	70	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	72	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Samsung SP2004C	83	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Maxtor 6B200M0	85	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS	85	★★★★★	№ 5, май 2005
250 GB Hitachi HDT722525DLA380	92	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Seagate ST3250824AS	94	★★★★★	№ 3, март 2006
250 GB Maxtor 7V250F0	96	★★★★★	№ 3, март 2006
320 GB Western Digital WD3200YS	125	–	–



RAID-массив из двух WD Raptor 150 GB остается самой быстрой дисковой подсистемой для десктопов. Ждем гибридные HDD в 2007 г.

В 2006 г. мы вполне обходились двумя гигабайтами оперативной памяти. Будем надеяться, что в следующем году нам хватит 4 GB

Корпус PC-777, выполненный из алюминия, является юбилейной моделью Lian Li . Надеемся в 2007-м увидеть столь же эффектные, совершенные и вместе с тем более компактные корпуса

Фото Руслана Двойничкова

ДПК мечты 2007



Сверхмощным процессорам теперь достаточно воздушного охлаждения. Если, конечно, кулер тихий и эффективный, как Scythe Infinity



Фильмы на Blu-ray уже есть на amazon.com, а приводы для ПК уже прибыли в Украину. В 2007 году все это станет более доступным и по цене



Creative X-Fi остается лучшей разработкой в сфере дискретного компьютерного аудио. Хотелось бы верить, что не последней



В нашей редакции есть традиция: каждый год в декабре мы собираем систему из наиболее совершенных компонентов, выпущенных за последнее время. Делаем мы это не только из академического интереса (т. е. для демонстрации достижений компьютерной индустрии) – есть еще и интерес практический. Это своего рода машина времени, позволяющая увидеть персональный компьютер будущего и даже «прокатиться с ветерком» в какой-нибудь игре, которая сейчас еле идет на наших домашних ПК. Вот и сейчас в «ДПК мечты» можно насчитать 6 процессоров (четырехъядерный CPU и два GPU), 4 GB оперативной памяти, 1 TB (1000 GB) дискового пространства... Список можно продолжить, но в этот раз мы отойдем от традиции и расскажем не о том, какие рекорды производительности и стоимости устанавливает «ДПК мечты», а о том, чего в нем не хватает. Конечно, трудно критиковать компьютер с такой конфигурацией за что-либо, кроме его цены, но это далеко не единственная причина, почему нам приходят на ум слова известной песни: «I can't get no satisfaction». Самый большой вызов, который ставит такая система перед пользователем, даже не в том, через сколько лет он ее сможет купить, а в том, когда же появится возможность реализовать весь ее потенциал. И если инженеры за отчетный период поработали на славу, то программисты отстают примерно на год. Впрочем, нет худа без добра: когда «ДПК мечты» станет реальностью для наших читателей с экономической точки зрения, его возможности уже будут востребованы играми и другими приложениями. Остается только пожелать, чтобы это произошло уже в 2007 году.

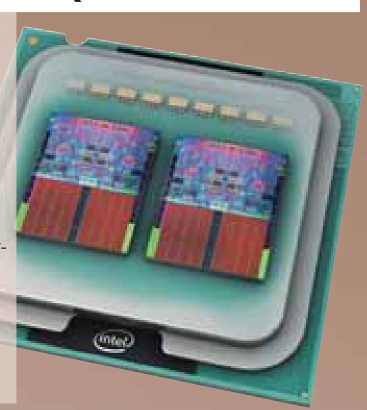
Продукты предоставлены		
Apple	Apple IMC	www.apple.in.ua
Corsair	ASBIS	www.asbis.ua
Creative	«Евро Плюс»	www.eplus.kiev.ua
Dell, Logitech	DataLux	www.datalux.ua
EVGA	Nebesa	www.nebesa.ua
Intel	Intel	www.intel.ua
Lian Li, Scythe, Sirtec	ELETEK	www.eletek.com.ua
Samsung	Samsung Electronics	www.samsung.ua
Sapphire	«Квазар-Микро»	www.kvazar-micro.com
Seagate	Seagate	www.seagate.com
Western Digital	Western Digital Ukraine	www.wdc.com

Corsair TWIN2X2048–8500C5



Год назад стандартом для высокоуровневых ПК был 1 GB. Теперь объем удвоился – некоторые игры комфортно себя чувствуют лишь при 2 GB. Нет сомнений, что к концу следующего года 4 GB перестанут быть диковинкой, ведь только Windows Vista может использовать для своих нужд порядка 500 MB. Остается пожелать, чтобы в следующем году нам не понадобилось более 4 GB, смогли же мы обойтись двумя гигабайтами в 2006.

Intel Core 2 Extreme QX6700



Четыре ядра не должны остаться без работы в 2007 году. Большинству домашних пользователей пока что трудно найти применение даже двум, однако на подходе «многопотоковые» игры (например, Alan Wake). Кроме того, мы связываем определенные надежды с хардверной виртуализацией: все-таки один компьютер на две комнаты – дешевле двух. Но для этого Intel и AMD должны приблизить эту технологию к домашним пользователям.

Sapphire Radeon X1950 XTX



Графические процессоры ATI первыми нашли применение для кодирования видео и в других несвойственных GPU задачах – игровых физических вычислениях и даже в научных расчетах (проект Folding@home). Покупка ATI Technologies компанией AMD лишь усиливает тенденцию к «универсализации» GPU. Таким образом, многоядерность в 2007-м приобретет новый качественный смысл в дополнение к количественному.

Samsung BD Writer SH-B022



Приводы Blu-ray и HD DVD уже есть в продаже, но цены на них остаются заоблачными. Впрочем, даже не в ценах дело: придется подождать HD-фильмов, и будем надеяться, 2007 год станет в этом плане переломным. Уже сейчас на *www.amazon.com* доступно порядка 200 HD DVD и чуть меньше Blu-ray-фильмов, так что скоро они придут и на наш рынок. А к тому моменту, когда цены станут вменяемыми, мы бы хотели увидеть универсальные приводы.

EVGA e-GeForce 8800 GTX



Более 10000 баллов в 3DMark06 говорит о том, что наши ПК готовы к бою. Но готовы ли разработчики игр? Из объявленных проектов для DirectX 10 пока известны Crysis (от создателей Far Cry), Alan Wake (от создателей Max Payne), Hellgate: London (от создателей Diablo) и... все. Хотелось бы, чтобы в 2007 году разработчики игр дали нам больше причин тратить деньги на графические акселераторы, чем на игровые консоли PlayStation 3 и Xbox 360.

Seagate Barracuda 7200.10 750 GB



Винчестер традиционно остается самым медлительным компонентом в системе, но есть надежда, что в 2007 г. мы увидим гибридные жесткие диски для десктопных ПК, использующие емкий кэш для быстрого доступа к наиболее часто запрашиваемым данным. Хотелось бы также верить, что в 2007-м цены на 750 GB модели снизятся хотя бы до $0,3 за гигабайт, и нам будет по карману применять их для хранения HD-контента.

Intel Destop Board D975XBX2



Процессоры Intel лучше всего работают в связке с чипсетами Intel, но эту платформу уже не назовешь лидером в плане совместимости. Пока что единственным поставщиком мульти-GPU-решений остается ATI, которая недавно перешла под крыло AMD, а NVIDIA стремится сохранить позицию единственного поставщика SLI-чипсетов для процессоров Intel. Несбыточная мечта на 2007 год – чтобы энтузиасты получили максимальную свободу выбора при строительстве игровых ПК.

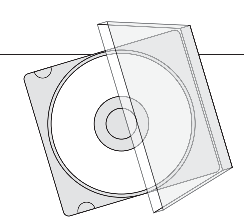
Dell UltraSharp 2407WFP



Для того, чтобы любые HD-форматы смотрелись наилучшим образом, желательно иметь монитор с разрешением 1900×1200. Сейчас такие модели с диагональю 24 дюйма стоят порядка $1000, что довольно дорого. И если в 2007 г. 24-дюймовые модели подешевеют долларов до 600, они вполне смогут вытеснить из небольших комнат телевизоры. А значит, компьютеры опять станут лучшим мультимедийным решением за счет полноценной поддержки HD-видео при минимальных затратах.

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут



Acronis True Image 10.0 Home

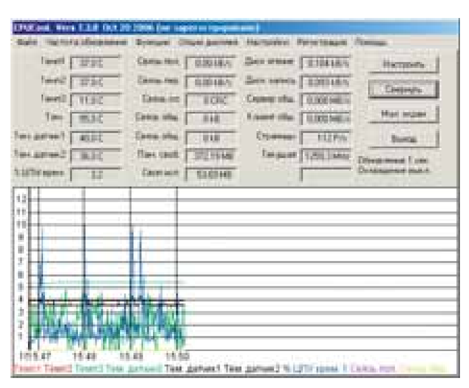
Shareware

СМОТРИ на диске

Разработчик Acronis
Web-сайт www.acronis.ru/homecomputing/products/trueimage
Размер 102 MB
Адрес загрузки www.acronis.ru/homecomputing/download/trueimage

Пакет для резервного копирования и восстановления данных компании Acronis получает свои награды вполне заслуженно – его пользователи с удовольствием сообщат вам, сколько нервов и времени регулярно экономят с помощью True Image. Поклонников же лицензионного ПО покорит почти трехкратная скидка на продукт для отечественных пользователей, делающая его стоимость весьма невысокой (95 грн).

В десятой версии Acronis True Image появился целый ряд полезных новшеств, включая поддержку Windows Vista, возможность резервного копирования данных определенного типа, функции сохранения архива электронной почты, настроек популярных приложений и др.



CPUCooL 7.3.8/ CPUFSB 2.2.18

Shareware

СМОТРИ на диске

Разработчик Wolfram Podien
Web-сайт www.cpufsb.de
Размер 1,7 MB/1,0 MB
Адрес загрузки www.cpufsb.de/DOWNLOADAI.HTML

Напомнили о своем существовании одна из старейших утилит для оверклокинга и мониторинга CPUCooL, а также ее младший «брат» CPUFSB (только модуль разгона). В новых версиях появилась поддержка современных чипсетов и видеокарт, что, впрочем, вряд ли сильно скажется на популярности данных продуктов – качественных и бесплатных аналогов сейчас уже много.



Diskeeper 2007 11.0

Shareware

Разработчик Executive Software
Web-сайт www.execsoft.co.uk
Размер 13,8–33,4 MB
Адрес загрузки www.diskeepereurope.com/en/07_general/downloads_dk.htm

Весьма известная серия дефрагментаторов Diskeeper вновь сделала заявку на техническое лидерство. В версии 11.0 идеология автоматизированного обслуживания системы получила дальнейшее развитие и была поставлена во главу угла – теперь программа самостоятельно определяет, необходимо ли ее вмешательство,

и действует максимально «незаметно», никак не влияя на функционирование других приложений. Разработчики даже посчитали, что необходимость в традиционном планировщике отпала, равно как и в нескольких методах дефрагментации.

Также был усовершенствован и ряд механизмов оптимизации данных, правда, наиболее продвинутую технологию «ускорения» доступа к файлам получили лишь дорогие варианты пакета.



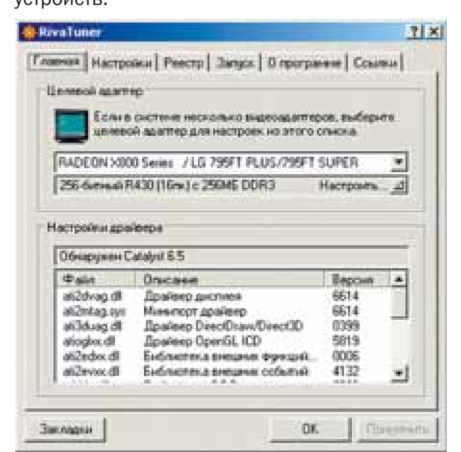
nLite 1.2.1

СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик Dino Nuhagic
Web-сайт www.nliteos.com
Размер 1,8 MB
Адрес загрузки www.nliteos.com/download.html

Утилита nLite позволяет произвольным образом менять исходный дистрибутив Windows, интегрировать обновления и драйверы и выполнять ряд сопутствующих функций. В этот раз очередная версия появилась сравнительно быстро, nLite 1.2.1 получила поддержку Windows XP MCE и Internet Explorer 7, а также новых устройств.



RivaTuner 2.0 RC16.1

СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик Алексей Николайчук
Web-сайт www.nvworld.ru
Размер 1,2 MB
Адрес загрузки www.nvworld.ru/docs/rt.html

Традиционное обновление мощнейшей утилиты для тонкой настройки видеокарт с привычно огромным списком изменений. Кратко можно выделить следующее: экспериментальная поддержка Windows Vista x32, новые механизмы оверклокинга, улучшенный модуль мониторинга, поддержка локализации на мировые языки.

Servant Salamander 2.5 RC2

СМОТРИ на диске

Shareware

Разработчик ALTAP
Web-сайт www.sisoftware.net
Размер 5,5 MB
Адрес загрузки www.altap.cz/download.html

Еще один шаг на пути появления финальной версии 2.5 этого прекрасного файлового менеджера. В очередном «кандидате на релиз» добавился файл справки и подвергся доработке ряд модулей. Также стало известно, что финальная версия будет выпущена под новым именем – Altap Salamander. А вот повышение стоимости лицензии с $20 до $30 оказалось неприятным сюрпризом.



WinDVD 8.0

Shareware

Разработчик InterVideo
Web-сайт www.intervideo.com/WinDVD/
Размер 115,7 MB
Адрес загрузки www.intervideo.com/WinDVD/WinDVD_Download.jsp

Восьмая версия одного из самых популярных и функциональных DVD-плееров получила поддержку ряда новейших технологий: аппаратная HD-акселерация NVIDIA Purevideo HD и Intel Clear Video, эффекты Dolby Pro Logic IIx, воспроизведение HD-видео (1080i, 720p) всех основных форматов. Не забыты и более «приземленные» функции – появились поддержка цветовых схем оформления и «клавиша босса».

WinZip 11.01

Shareware

Разработчик WinZip Computing
Web-сайт www.winzip.com/prodpagewz.htm
Размер 7,3 MB
Адрес загрузки www.winzip.com/downwz.htm

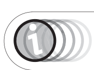
Известно, что некогда передовой архиватор WinZip долгое время находился в «застое» и, обладая внушительной ценой, на фоне современных конкурентов (взять хотя бы тот же WinRAR) смотрелся неадекватно. Впрочем, это не помешало программе оставаться довольно популярной среди западных пользователей, а команде разработчиков быть выкупленной корпорацией Corel.

Тем больший интерес вызывает только что выпущенная одиннадцатая версия, получившая среди прочих и ряд таких любопытных изменений: автоматический выбор метода компрессии (PPMd/bzip2) для каждого файла; новый алгоритм для сжатия WAV-файлов; поддержка распаковки архивов BZ2 и RAR (очнулись!); просмотр изображений из оболочки архиватора; встроенные FTP-клиент и модуль записи CD/DVD.



Hamachi 1.0.0.62

Максим Капинус





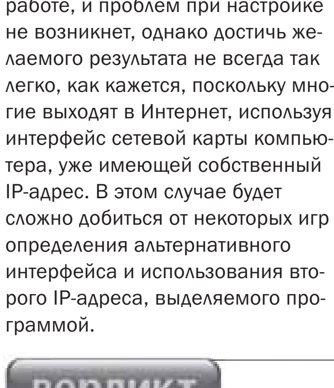
Freeware

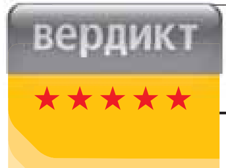
Разработчик LogMeIn
Web-сайт www.hamachi.cc
Размер 846 KB
Адрес загрузки www.hamachi.cc/download

Провайдеры интернет-услуг часто ограничивают пользователей, закрывая им доступ к ряду сервисов, заставляя соединяться с Сетью через прокси-сервер. Подобная практика мешает любителям онлайновых игр подключаться к серверам, а многие клиенты без выделенного IP-адреса лишены возможности играть через режим *Direct IP*, который имеется в большинстве современных проектов.

Программа Hamachi позволяет создавать виртуальную локальную сеть и подключаться к уже созданным. Имея подключение к Интернету, легко настроить собственную VPN (Virtual Private Network), получив отдельный IP-адрес. Каждый новый пользователь, зная имя сети и пароль (если указан), может присоединиться к ней, получив доступ к открытым ресурсам.

Hamachi чрезвычайно проста в работе, и проблем при настройке не возникнет, однако достичь желаемого результата не всегда так легко, как кажется, поскольку многие выходят в Интернет, используя интерфейс сетевой карты компьютера, уже имеющей собственный IP-адрес. В этом случае будет сложно добиться от некоторых игр определения альтернативного интерфейса и использования второго IP-адреса, выделяемого программой.



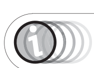


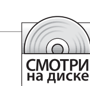
ЗА
Простота настройки; бесплатность

ПРОТИВ
Увы, работает не во всех случаях

AnyReader 1.9

Сергей Светличный





Shareware

Разработчик ObjectRescue
Web-сайт www.anyreader.com
Размер 2,2 MB
Адрес загрузки www.objectrescue.com/download/anyreader/anyreader_setup.exe

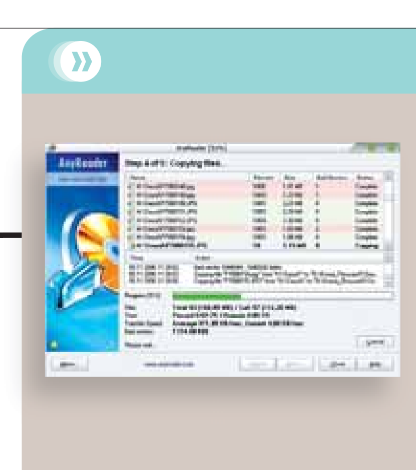
Ничто не вечно, и CD/DVD-болванки в том числе. Диск, отлично читавшийся пару лет назад, вполне может начать сбоить в самый ответственный момент – особенно если это не Verbatim, TDK или другой всемирно известный бренд, а какой-нибудь noname.

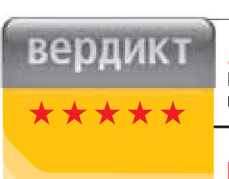
Однако даже наличие многочисленных дефектных секторов еще не означает потери всей информации на проблемном диске – существуют специализированные утилиты, позволяющие спасти максимально возможное количество данных, и AnyReader – одна из них.

В полном соответствии с названием эта программа читает «все» – т. е. не только поврежденные оптические диски, но и «умершие» винчестеры, и даже нестабильное сетевое соединение (например, Wi-Fi).

Кроме того, AnyReader может попытаться из нескольких битых копий файла собрать рабочую версию (естественно, если в них повреждены различные части исходного файла).

Конечно, AnyReader не умеет творить чудеса и неспособна прочесть поврежденный сектор, однако она позволяет «вытянуть» уцелевшие кусочки информации и поэтому оказывается очень полезной, например, для копирования с битых носителей текстовых документов, музыки или графики – т. е. в тех случаях, когда потеря пары килобайтов не является критичной для целостности всего файла.



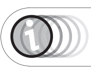


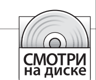
ЗА
Высокая эффективность; простой и понятный интерфейс

ПРОТИВ
Shareware-статус

MediaInfo 0.7.3.1

Валерий Вознюк





Freeware

Разработчик zenitram

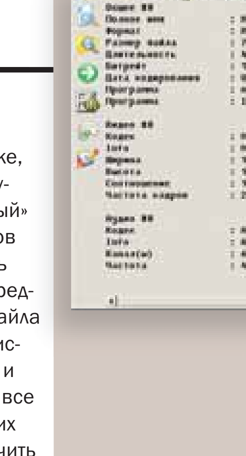
Web-сайт mediainfo.sourceforge.net

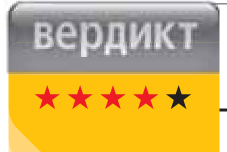
Размер 2,1 MB

Адрес загрузки prdownloads.sourceforge.net/mediainfo/MediaInfo_0.7.3.1_GUI_Win32.exe?download

В разделе «Решение проблем» статьи «Все, что нужно знать о кодеках» (*itc.ua/23928*) для определения, в каком контейнере или формате хранится видео в файле, использовалась достаточно сложная схема, но после появления программы MediaInfo она стала неактуальной. MediaInfo поддерживает все наиболее распространенные на данный момент контейнеры и форматы видео, аудио и субтитров. Для вывода информации о медиафайле имеется несколько стандартных шаблонов, существует как возможность их настройки, так и написания полностью своего во встроенном редакторе.

Перейдем к недостаткам: программа не сверяет информацию об объеме видеофайла, полученную от системы, с соответствующими записями в его заголовке, из-за чего невозможно обнаружить неполный либо «склеенный» файл, а потому для контейнеров .avi и .mpg лучше использовать GSpot. Более того, данные о среднем битрейте видео и всего файла тоже берутся не оттуда, а вычисляются исходя из его размера и длительности. Но несмотря на все это, в настоящий момент других программ, позволяющих получить подобную информацию о медиафайлах, попросту нет.





ЗА
Определение всех популярных форматов и контейнеров видео, аудио и субтитров

ПРОТИВ
Не всегда полная или корректная информация о файле

Songbird 0.2 Developer Preview

Максим Капинус

Слава Apple iTunes явно не дает покоя разработчикам ПО, и попытки сделать конкурентоспособный плеер не прекращаются. На этот раз в бой ринулись создатели Winamp и Yahoo! Music Engine, гордо именующие себя Pioneers of the Inevitable. Они считают свой Songbird первым Web-плеером, который откроет дорогу в мир Media Web.

Предназначение Songbird – объединить Web-браузер и медиапроигрыватель в один продукт, для чего были взяты движок Gecko и язык XUL (XML User-interface Language), с помощью которых и был создан новый плеер. В связи с этим многие настройки и меню такие же, как в Firefox или, к примеру, Thunderbird.

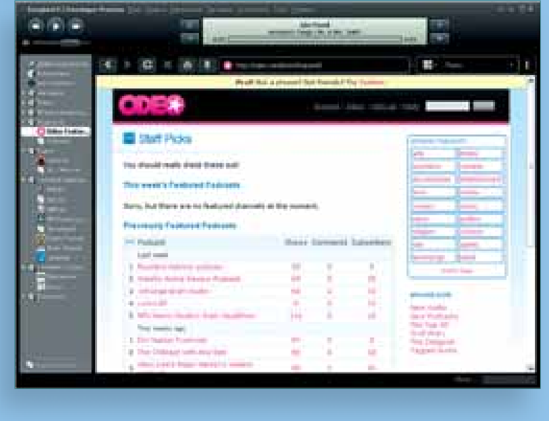
Первое, что бросается в глаза пользователю Songbird, – внешнее сходство с iTunes. Некоторые элементы интерфейса буквально срисованы, и этот факт довольно неприятен. Если уж такие мелочи были позаимствованы, возникают сомнения относительно революционных нововведений. Тем более что основная система хранения музыкальных файлов в виде библиотеки реализована и тут.

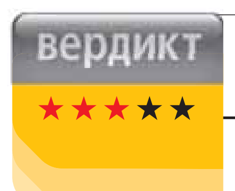
Итак, мы имеем программный продукт, способный воспроизводить множество аудиоформатов и позволяющий просматривать Web-сайты. Онлайн-составляющая в Songbird довольно сильна – кроме обычного серфинга, в закладки программы уже занесены популярные интернет-магазины и сервисы, торгующие музыкальными композициями. Загрузка и предварительное прослушивание реализованы достаточно удобно, возможен даже поиск конкретных песен по ресурсам. Не обошлось и без модных нынче подкастов и прослушивания интернет-радиостанций.

Тем не менее Songbird пока что слишком сырой и недоработанный, чтобы доверить ему свою музыкальную коллекцию. Большинство перекочевавших из движка Gecko функций или не действуют, или же выглядят совершенно лишними (как будто их просто забыли убрать), а поддержка дополнительных модулей «простаивает» в связи с отсутствием последних. Поначалу обрадовавшись наличию плагина для работы с iPod, пользователь будет удивлен его убогостью – кроме синхронизации содержимого памяти устройства с конкретно заданной папкой на винчестере, он ни на что не способен.

Многие элементы интерфейса будут хорошо знакомы пользователям iTunes









СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик POTI

Web-сайт www.songbirdnest.com

Размер 9,9 MB

Адрес загрузки www.songbirdnest.com/download

вердикт ★★★★★

ЗА
Бесплатность

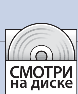
ПРОТИВ
Ресурсоемкость; недоработанность

Agnitum Outpost Firewall 4.0

Ростислав Панчук

Несмотря на лавинообразное развитие интернет-технологий (а может, наоборот – благодаря им), безопасность работы во Всемирной Сети оставляет желать лучшего. Объединенная армия вирусов, спама и spyware уже не по зубам штатному антивирусу, а различные уязвимости в системе безопасности Windows зачастую делают ваш ПК совершенно беззащитным перед хакерскими атаками. К счастью, выход из ситуации есть – установить персональный брандмауэр, который и обеспечит комплексную защиту компьютера от разнообразных сетевых угроз. С обновленной версией одной из лучших утилит в этой категории – Outpost Firewall 4.0 – мы и познакомимся ближе.





Shareware (30 дней trial, регистрация – 699 руб.)

Разработчик Agnitum Limited

Web-сайт agnitum.ru/products/outpost/index.php

Размер 12,5 MB

Адрес загрузки agnitum.ru/products/outpost/download.php

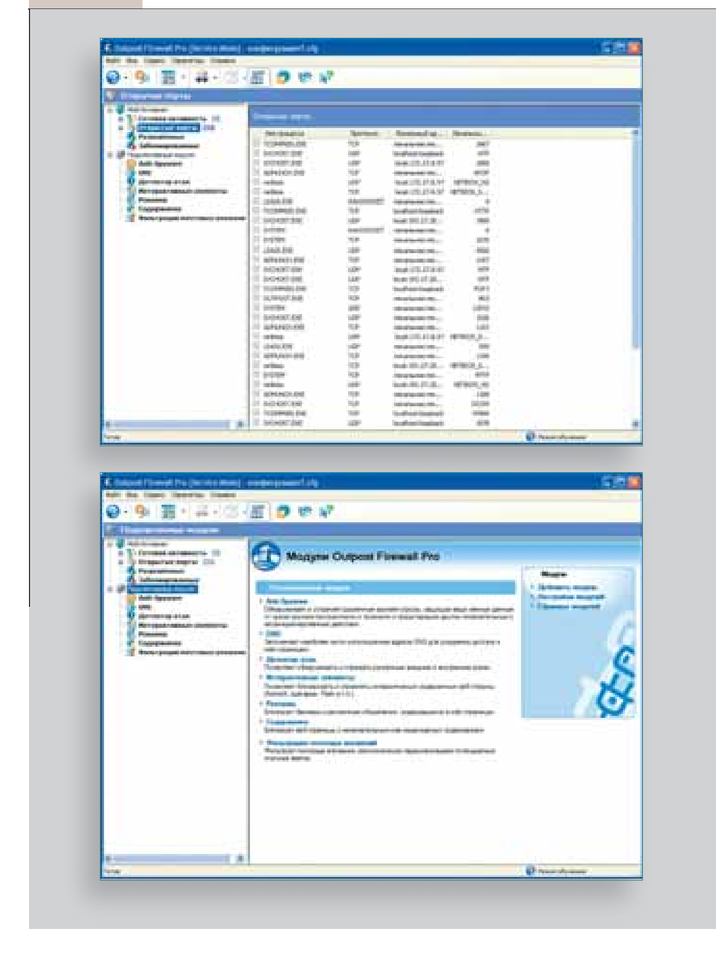
Первое, что встречает нас обновленный Outpost, это существенно доработанная система правил для интернет-приложений, требующая минимального участия пользователя. Больше не надо мучительно прописывать порты и удаленные IP для почтового клиента или менеджера закачки – программа сама сделает это ничуть не хуже, а если понадобится что-то откорректировать, вы вольны в любой момент внести изменения в уже существующие правила. Пункт второй – усовершенствованный antispyware-модуль, на равных соперничающий со Spybot и Ad-Aware. Солидные базы данных (более 70 000 вредоносных программ!), регулярные обновления, высокая скорость работы – похоже, теперь мы можем смело отказаться от использования отдельной antispyware-утилиты.

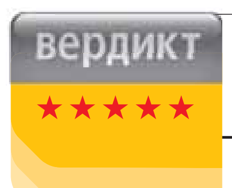
Еще одно важное новшество – специальный «игровой режим», в который Outpost автоматически переключается, когда вы запускаете любое приложение (игру или медиаплеер) в *Full Screen Mode*. В этом случае защита действует, не надоедая пользователю многочисленными окнами и предупреждениями.

Основным критерием эффективности файрвола служит, естественно, успешное прохождение им специальных тестов (так называемых leak tests, или тестов на непроницаемость), созданных ведущими специалистами по сетевой безопасности. И если предыдущая версия Outpost 3.5 еще пропускала ряд новейших тестов, то в 4.0 ситуация кардинально изменилась. Последний Outpost блокирует абсолютно все существующие на сегодня leak-тесты, что убедительно подтверждает его высочайшую эффективность. Специальный алгоритм внутренней защиты предупредит любые изменения в записях реестра и компонентах самого файрвола, не допустив его умышленного отключения или блокировки наиболее хитрыми «троянскими конями», а новый модуль проверки почтовых вложений обезопасит вашу корреспонденцию от вредоносных червей и вирусов.

Единственное, на что можно посетовать, – отсутствие функции антифишинга, чем так любит похвастаться главный конкурент Outpost – Kaspersky Internet Security 6.0. Но, учитывая недавний релиз Internet Explorer 7.0, где уже есть встроенная панель антифишинга, вряд ли это можно назвать серьезным упущением.

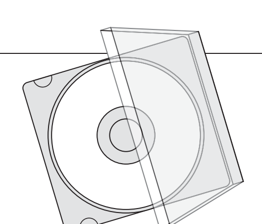
Сильной стороной Outpost является его модульная структура, позволяющая подключать к файрволу дополнительные плагины для расширения его функциональности.





ЗА
Лучшая на данный момент защита от хакерских атак и spyware; легкость в освоении; высокая надежность

ПРОТИВ
Нет



Доступно о Mac OS X

Александр Пацай

Начну, пожалуй, с развенчания одного популярного мифа о Macintosh. Многие пользователи считают, что «Макинтош», или сокращенно Mac («Мак» на русском языке), – это компьютер, предназначенный только для дизайнеров, и что такие машины пригодны лишь для профессиональной деятельности графических бюро и издательств. Подобное утверждение соответствовало истине лет 10 назад, но с тех пор произошло много разных событий, которые кардинально изменили целевую аудиторию Macintosh, превратив его или в замечательный домашний компьютер, или в мощную профессиональную станцию видеомонтажа, или в удобную Unix-станцию. Таким образом, Macintosh теперь может заинтересовать гораздо большее количество пользователей, в том числе и существенную часть украинской аудитории. Мы предлагаем читателю более близкое знакомство с этой платформой, чтобы расширить кругозор и развенчать мифы, окружающие Mac OS X.



Из чего состоит «Макинтош»

Во-первых, это компьютер, выпускаемый компанией Apple Computer, к примеру, ноутбук MacBook или же настольный ПК iMac (кроме перечисленных, Apple производит еще несколько настольных и портативных моделей, но о них в следующий раз). Второй не менее важный компонент – операционная система Mac OS X, именно в ее особенностях и заключаются основные отличия «Макинтошей» от компьютеров под управлением Windows.

Предвидя вопрос, который напрашивается сам собой, сразу замечу, что возможность установки Mac OS X на некоторые «не-Макинтоши» действительно есть. Но, во-первых, для такой инсталляции потребуется версия Mac OS X со сломанным модулем защиты, во-вторых, это будет нарушением пользовательского соглашения, а в-третьих, вы столкнетесь с проблемами в работе самой ОС, вызванными изменениями при удалении защиты.

С начала 2006 г. во все новые компьютеры от Apple стали устанавливать вместо процессоров PowerPC от IBM и Motorola процессоры компании Intel. Таким образом внутренности «Макинтошей» зачастую идентичны моделям, выпускаемым другими производителями. Единственное отличие – это операционная система, под управлением которой они работают.

Откуда взялась Mac OS X

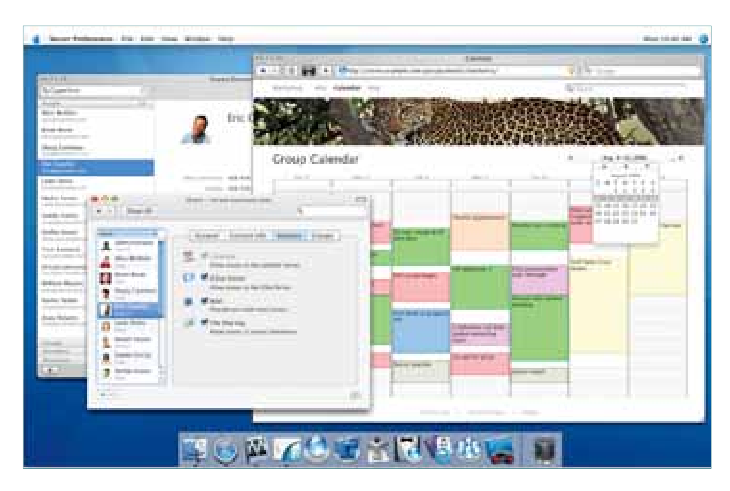
Сама Mac OS X представляет собой настолько интересное сочетание компонентов, что ее история заслуживает отдельного рассказа. Вначале была операционная система, именовавшаяся просто System (номер версии). Затем, с выходом в 1997 г. версии 7.6, ее стали называть Mac OS.

Параллельно с этим компания NeXT, организованная Стивом Джобсом (один из основателей Apple) после ухода из компании, разрабатывала свою ОС под названием OpenStep, создаваемую на основе BSD и Mach-ядра. OpenStep предназначалась для финансовой сферы, где наиболее важны надежность и бесперебойность функционирования. А вот Mac OS как раз такими качествами не отличалась – она была удобной и простой в изучении и использовании, но отсутствие полноценной многозадачности и защищенной памяти приводило к тому, что за «падением» одного приложения следовало зависание всей системы. Вот почему Apple пыталась создать альтернативную ОС и в то же время искала возможность купить уже готовый продукт чужого производства, чтобы не начинать с нуля. Именно таким вариантом и оказалась OpenStep, которую Apple приобрела за 400 млн долл. в 1997 году вместе со Стивом Джобсом – после сделки он стал управляющим Apple и остается на этом посту до сих пор.

Внутренняя структура Mac OS X

В итоге после нескольких лет разработки, в 2000 году, Apple выпустила первую версию новой операционной системы Mac OS X – 10.0. Основанная на OpenStep, она по-





лучила крепкую базу в виде Unix-ядра FreeBSD и графический интерфейс, напоминающий «классическую» Mac OS. Благодаря этому в Mac OS X можно запускать терминальные приложения, которых довольно много для платформы Unix. Вдобавок для совместимости с программами, написанными под предыдущее поколение Mac OS, новая система имела среду эмуляции Mac OS 9 (после перехода на процессоры Intel Apple отказалась от этой идеи). К тому же Mac OS X может работать с Java-приложениями – Apple тесно сотрудничает с Sun в данном направлении.

ОС состоит также и из других важных компонентов, определяющих ее функциональность. Так, для поддержки медиаконтента в Mac OS X применяются несколько известных и популярных стандартов. Например, для работы с изображениями, видео и звуком Apple использовала технологию QuickTime, с изобретением которой связывают термин «мультимедиа». Для двухмерной графики был внедрен стандарт PDF, также ставший общепризнанным. С точки зрения пользователя, это чрезвычайно удобно, поскольку дополнительное ПО от Adobe для сохранения любого документа в PDF не нужно. Кроме того, PDF позволяет достичь высокой четкости изображения, сглаженности шрифтов, различных эффектов вроде отрисовки теней и прозрачности, что положительно сказывается на общем впечатлении от интерфейса. Для трехмерной графики Mac OS X поддерживает стандарт OpenGL от компании Silicon Graphics.

Поверх всех перечисленных сред для запуска приложений, графических подсистем и Unix-терминала у Mac OS X имеется прекрасный графический интерфейс под названием Aqua. Apple традиционно известна своими разработками в этом направлении, и Mac OS X не стала исключением. В ней не только сохранено все лучшее из «классической» Mac OS, которая считалась одной из самых удобных операционных систем, но и добавлено много нового, чего, по мнению создателей, не хватало в интерфейсе старой ОС. Так и появился Aqua, с его яркими фоновыми цветами, пульсирующими кнопками голубого цвета и прочими украшениями. Но с эволюцией Mac OS X – а ей вот уже больше пяти лет – интерфейс также меняется и улучшается, приобретая завершенность и избавляясь от излишней радикальности первоначальных нововведений. Приложение iTunes, которое выглядит одинаково в версиях для Mac и Windows, является хорошим индикатором того, как будет развиваться внешний вид Mac OS X дальше.

Безопасность

Немаловажной характеристикой операционной системы является ее способность обеспечить безопасность, сохранность и конфиденциальность данных при работе в локальной или Глобальной сетях. Рядового пользователя пугают многочисленные вирусы, spyware и прочие неприятные штуки, которых можно «нахвататься» в результате простого посещения какого-нибудь сайта в Интернете. В этом отношении у Mac OS X огромное преимущество перед Windows, поскольку она построена на ядре Unix, да еще благодаря тому, что Mac OS X – фактически новая система, разработанная уже в эпоху Интернета.

Вместе с Unix-ядром в Mac OS X пришла и соответствующая система прав доступа для пользователей компьютера. Это означает, что человек, даже случайно загрузивший какой-нибудь вредоносный код, не сможет нанести ущерб всей системе, а только тем файлам, к которым у него есть свободный доступ. Таким образом, системные файлы или документы других пользователей не пострадают.

Кроме того, при разработке Mac OS X сразу учитывались многие проблемы, с которыми приходилось сталкиваться пользователям других операционных систем и сервисов в Интернете, поэтому в ОС были заложены средства для предотвращения атак на компьютер. Благодаря таким мерам предосторожности Mac OS X по праву считается более безопасной, чем Windows.

Как это все работает

С точки зрения пользователя, Mac OS X вполне похожа на Windows, хотя можно очень долго спорить, что же было первым – курица или яйцо. Выяснение таких исторических тонкостей мы оставим фанатам с их многочисленными форумами, а вместо этого посмотрим, с чем же придется столкнуться новичку, впервые запустившему Mac OS X.

В правом верхнем углу Рабочего стола расположились пиктограммы дисков компьютера. Там же появятся и иконки подключенных внешних устройств, и CD/DVD-носителей. Верхнюю часть экрана занимает меню. Оно в Mac OS X одно и меняется в зави-





Полезные ссылки

www.apple.com
Официальный сайт компании Apple, где можно узнать о выпущенных новинках и прочитать анонсы новых продуктов. Рекомендуется для настоящих фанатов, желающих всегда быть в курсе событий на mac-фронте.

mymac.ru
Ресурс для любителей «маков» или, как написано на главной страничке, «для тех, кто понимает». Большой форум с ответами на вопросы и барахолкой, статьи на самые разные темы, посвященные компьютерам Apple, база игр и программ, расположенная на собственном ftp-сервере.

macware.ru
Небольшой каталог freeware- и shareware-продуктов, созданных для платформы Macintosh. Возможно, именно здесь вы найдете то, что давно и безуспешно искали.

rumac.blogspot.com
Русскоязычный блог, посвященный новостям из мира Apple и советам начинающим пользователям. Тут можно узнать много полезного не только о компьютерах, но и о популярных плеерах серии iPod.

ipod.com.ua
Украинский ресурс о плеерах iPod и одновременно интернет-магазин устройств и аксессуаров для них. Раздел Downloads наполнен обоями, утилитами, заставками, а на форуме общаются владельцы и потенциальные покупатели самых популярных MP3-плееров.



симости от текущего приложения, о чем свидетельствует название справа от «яблока». Кстати, само «яблоко» – это тоже меню, сродни *Пуску* в Windows. Тут расположены важнейшие функции, касающиеся работы всей системы (информация о Mac OS, возможность обновления системного ПО, вызов приложения настроек и команды выключения/перезапуска компьютера). В правой части меню размещаются команды для работы с Wi-Fi, Bluetooth, переключения клавиатуры, индикатор батареи (в ноутбуках), часы и поиск Spotlight. Этот набор расширяется благодаря дополнительным модулям.



В нижней части экрана находится аналог панели задач в Windows под названием dock. С его помощью можно запускать программы, просто нажав на пиктограмму (среди mac-пользователей принят термин «иконка» от английского icon).

Основное приложение, которое запускается автоматически вместе с Mac OS X, – Finder. Это, собственно, главное ПО для работы с файлами, документами, программами. Finder, как предполагает его название (от английского find – найти), позволяет также находить файлы на всех носителях, подключенных к компьютеру, и производить поиск по содержимому файлов с помощью технологии Spotlight. При этом Finder легко контактирует по локальной сети и с Windows-машинами для чтения дисков, и с ftp-серверами (для фанатов Total Commander и Servant Salamander под Mac OS X есть масса альтернативных файловых браузеров, более или менее напоминающих творение Питера Нортона, включая Midnight Commander, работающий в Unix-терминале).

Итак, мы вкратце пробежались по истории создания Mac OS X, ее внутреннему строению и даже внешнему виду. Эта статья предназначена для того, чтобы приоткрыть завесу таинственности над еще одним технологическим продуктом и заинтересовать им читателя. Ведь только зная альтернативные решения, можно делать осознанный выбор в пользу того или иного варианта, а Mac OS X в данной ситуации – предложение более чем привлекательное. Сейчас благодаря двойному переходу Apple (сначала с обычной Mac OS на Unix-базированную версию Mac OS X, а потом с PowerPC на процессоры от Intel) интерес к платформе Macintosh в целом серьезно возрос. Кто-то покупает «Мак» потому, что хочет иметь более безопасную ОС, кого-то привлекают Unix-внутренности системы, а кто-то просто ищет удобный инструмент для выполнения поставленных задач. Для неискушенного домашнего пользователя это может быть желание «прогуляться» по Интернету, отредактировать снятое на цифровую камеру видео, просмотреть фотографии или создать из них альбом на собственной Web-страничке. Перечисленные функции Macintosh выполняет на «пятерку» и даже намного лучше, о чем мы обязательно поговорим в последующих статьях.

А для наиболее скептично настроенных всегда остается возможность установить на «Мак» (с Intel-процессором) в качестве второй операционной системы Microsoft Windows. Но вам это вряд ли понадобится – однажды попробовав Mac OS X, вы, скорее всего, не захотите с ней расставаться.



Копирование и эмуляция CD/DVD

Ростислав Панчук

Единственным недостатком многих лицензионных продуктов является необходимость постоянно держать CD/DVD с игрой или программой в оптическом приводе. Это хоть и несложно, но не очень удобно, особенно если таких дисков у вас далеко не один десяток, да и изнашиваются они не в пример быстрее своих собратьев, тихо лежащих на полочке. К счастью, сейчас это уже не проблема – ведь существуют программы-эмуляторы, которые не только сохранят ваши диски в целости и сохранности, но и обеспечат мгновенный доступ к их виртуальным копиям на ПК.

DAEMON Tools 4.06

СМОТРИ на диске

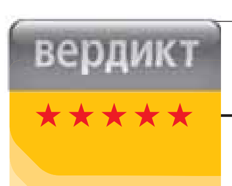
Freeware (только для некоммерческого использования)

Разработчик DAEMON Tools Team
Web-сайт www.daemon-tools.cc
Размер 1,46 MB
Адрес загрузки daemon.alphabravo.org

Virtual CD/DVD-ROM ▸
Emulation ▸
Options ▸
Help ▸
Exit

Долгожданное обновление лучшего эмулятора CD и DVD, которое ждали целый год, полностью оправдало надежды энтузиастов. Новый DAEMON Tools стал не только еще более удобным в работе, но и сумел одолеть практически все современные защиты CD/DVD (например, SafeDisk, SecuROM, StarForce). Одна лишь Tages, с помощью которой, в частности, были защищены Fahrenheit, DarkStar One и Gothic 3, пока остается неподвластной D-Tools, но вскоре авторы обещают реализовать поддержку в своем детище и этой защиты. Функциональность и простота в использовании DAEMON Tools заслуживает высшей похвалы. Все, что требуется, – смонтировать в виртуальном SCSI DVD-ROM образ, предварительно созданный с помощью BlindWrite или Alcohol 120%. Вообще же программа поддерживает весьма внушительный набор форматов: MDS (Alcohol 120%), CCD (CloneCD), B6T (Blind-Write), CDI (DiscJuggler), NRG (Nero), PDI (Instant CD/DVD), а также ISO-образы и двоичные (*.bin) файлы. Для более удобного монтирования виртуальных дисков на лету с сайта программы можно скачать надстройку awxDTools, добавляющую интеграцию D-Tools в контекстное меню Windows. Если же предустановленного по умолчанию одного виртуального DVD-дисковода оказалось мало, вы можете в любой момент увеличить их количество вплоть до 23 (!). Правда, стоит отметить, что иногда после инсталляции программы возникают определенные конфликты с ПО (например, Nero откажется стирать RW-диск), поэтому лучше ее устанавливать на чистую систему. Или зайти на официальный форум, где уже описаны пути их решения.

Несмотря на универсальность виртуального SCSI-привода, на данный момент он перестал справляться со своими обязанностями, так как разработчики современных защит внесли в blacklist все виртуальные SCSI-устройства, чтобы заблокировать работу эмуляторов. Это и побудило авторов D-Tools к созданию расширенной, но уже платной версии DAEMON Tools Pro, которая, помимо опции записи образов на CD/DVD, обзаведется и новым модулем – виртуальным IDE-приводом. Такое решение позволит в принципе исключить любое блокирование работы эмулятора, а это, несомненно, обрадует всех энтузиастов. И хотя программная реализация подобного устройства достаточно сложна (неудивительно, что бета-тестирование и доводка до ума D-Tools Pro длятся уже более года!), после своего выхода она станет ультимативным решением для эмуляции и точного копирования защищенных CD/DVD. Естественно, если вы их приобрели легально, о чем не забывает неустанно напоминать разработчик на главной странице проекта...



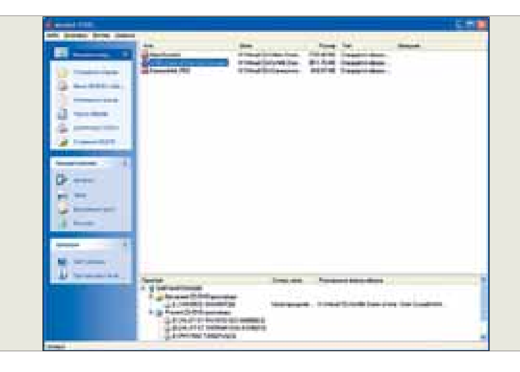
ЗА
Лучший на сегодня эмулятор защищенных CD- и DVD-дисков

ПРОТИВ
Пока не реализован обход защиты Tages; концепция виртуального SCSI-привода морально устарела

Alcohol 120% 1.9.5 build 4629

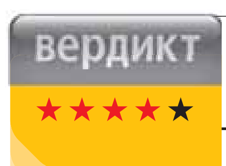
Shareware (30 дней trial, регистрация – $55)

Разработчик Alcohol Soft
Web-сайт www.alcohol-soft.com
Размер 5,83 MB
Адрес загрузки www.free-downloads.net/downloads/Alcohol_120_



Хорошая утилита для копирования и эмуляции CD/DVD, хоть и несколько переоцененная многими пользователями. «Алкоголю» под силу дубликация обычных дисков абсолютно всех форматов – от DVD-Video до CD+G (Karaoke), а при известной доле везения программе поддается и большинство защищенных CD/DVD. Приятно удивляет и масса параметров копирования – здесь и чтение данных в «сыром виде» (*RAW mode*), и включение режима *DPM* (анализ позиционирования данных), что позволяет максимально точно воссоздать структуру оригинального диска. Ну а когда подобные средства не помогают, в ход идут игнорирование типа носителя (что заставляет систему принимать CD-R/RW за CD-ROM), эмуляция RMPS (физической подписи CD) и т. д.

Однако столь поразительная функциональность, как может показаться на первый взгляд, в действительности весьма далека от идеала. Так, нынешняя версия Alcohol неспособна создать идентичную копию ни одной из существующих защит. Максимум, что получится у программы, так это файл-образ, который можно запустить во встроенном эмуляторе, и не более того. По сравнению с новым BlindWrite, с легкостью создающим точные образы SafeDisk, SecuROM и StarForce, Alcohol 120% выглядит довольно бледно, а его разрекламированный эмулятор полностью позаимствован у DAEMON Tools и не предлагает ничего нового. Таким образом, перед нами достаточно неплохая утилита для обхода некоторых защит, но отнюдь не отличная.



ЗА
Хорошая функциональность; эмулятор CD/DVD и утилита для копирования дисков в одной программе

ПРОТИВ
Высокая цена при достаточно скромных реальных возможностях программы

BlindWrite 6.0.0.18

Shareware (30 дней trial, регистрация – $30)

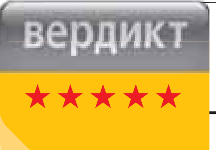
СМОТРИ на диске

Разработчик VSO-Software
Web-сайт vso-software.fr
Размер 3,65 MB
Адрес загрузки vso-software.fr/download.php



Как ни парадоксально, но упрощение одной или даже нескольких функций еще не означает шага назад для развития всего организма. Подобный тезис эволюционной теории как нельзя лучше подходит и для отдельных представителей рынка ПО, в частности нашего нынешнего гостя BlindWrite 6. Авторы решили максимально упростить жизнь пользователю, поэтому все настройки при копировании дисков сводятся лишь к указанию оптического дисковода и профиля работы программы (*Automatic*, *Audio CD*, *Normal* и *Bad Sectors*), что поначалу может повергнуть в шок энтузиастов. Тем не менее автоматика функционирует настолько хорошо, что невольно возникает вопрос – а нужны ли все эти многочисленные режимы в Alcohol 120%? Особенно удачно BlindWrite справляется с защищенными дисками: на данный момент программа позволяет делать идентичные резервные копии игр с последними версиями SecuROM, SafeDisk и даже StarForce (с некоторыми оговорками). И главное – никаких мучений с подбором правильного профиля в A120%, достаточно просто вставить нужный диск в DVD-ROM и выбрать опцию *Create image*.

Отсутствие встроенного эмулятора не является критичным – для подобных целей отлично подойдет и D-Tools, прекрасно понимающий формат B6T, а на аскетичный интерфейс в ПО подобного рода обращаешь внимание в последнюю очередь. Иногда важнее не внешний вид, а результат, и BlindWrite это убедительно доказывает.



ЗА
Успешное копирование CD- и DVD-дисков, защищенных SafeDisk, SecuROM и StarForce

ПРОТИВ
Минималистский интерфейс



Другие популярные эмуляторы

Paragon CD Emulator 3.0 Personal Edition
www.paragon.ru/cde/home/personal/
Достаточно интересный продукт от российской компании Paragon Software, известной главным образом отличным ПО для работы с жестким диском. К сожалению, эмулятор получился у Paragon хуже – во-первых, он уже морально устарел и не умеет копировать защищенные диски, а во вторых, его внутренний формат CDI закрыт, и такие образы понимает только родная программа.

FarStone Virtual Drive 10.0
www.farstone.com/software/virtualdrive.htm
Ближайший конкурент VCD 8, выполненный в том же ключе, но сумевший побить все рекорды по громоздкости: для чего разработчикам понадобилось целых 90 MB для инсталляционного файла, мы так и не поняли. Функциональность VDrive стандартная – современные защиты не поддерживаются, основной упор в программе сделан на удобный менеджмент виртуальных дисков, также доступна запись файлов-образов на физические носители.

Virtual CD 8.0.0.4

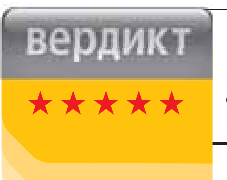
Shareware (30 дней trial, регистрация – $39,95)



Разработчик H+H Software Gmbh
Web-сайт www.virtualcd-online.com
Размер 40 MB
Адрес загрузки www.virtualcd-online.com/vcd/apps/download/vcddownload.cfm?lg=0

Если DAEMON Tools – лидер по эмуляции самых разнообразных защит, то Virtual CD занимает ту же позицию в области менеджмента виртуальных CD/DVD. В конце концов далеко не все используют эмуляторы исключительно для бэкапа лицензионных игр, многие пользователи просто хотят держать под рукой нужные программы, документы и т. д., не возясь с ворохом CD на рабочем столе. Особенно критичен данный аспект для владельцев ноутбуков.

Комфортной работе с виртуальными дисками в VCD 8 было уделено особое внимание. Так, пользователь может не только скопировать свои CD/DVD в сжатом виде на HDD, но и создать собственные VCD из избранных им файлов и папок (например, если вас интересует только часть информации на диске). Поддерживается масса популярных форматов оптических дисков – от CD-Extra, Mixed Mode CD и до DVD-Video, SVCD, Photo CD и т. д. Для каждого образа можно назначить индивидуальные горячие клавиши для запуска и защищать их паролями, а встроенный мастер конвертирования образов позволит мгновенно преобразовать «родные» файлы VCD 8 (*.vc4) в ISO и обратно. Уделили внимание разработчики и таким «мелочам», как модуль записи файлов-образов на CD/DVD, а также редактор скриптов для выполнения серии операций. Ну а оригинальная опция монтирования VCD в *физический* дисковод и мощный мастер создания образов позволят-таки обойти ряд защит, в частности непробиваемую Tages.

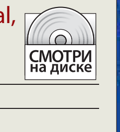


ЗА
Поддержка огромного количества самых разнообразных форматов CD и DVD; отличная функциональность; единственная программа, которая позволяет обойти защиту Tages

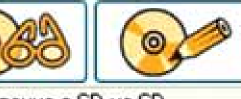
ПРОТИВ
Тяжеловесность в работе

CloneCD 5.2.9.1

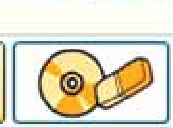
Shareware (21 дней trial, регистрация – $39)



Разработчик SlySoft
Web-сайт www.slysoft.com
Размер 2,5 MB
Адрес загрузки www.slysoft.com/en/download.html



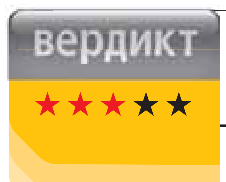




CloneCD была самой популярной утилитой для копирования любых дисков до того момента, как в ЕС приняли новый, гораздо более жесткий закон об охране авторских прав. Компания Elaborate Bytes вынуждена была прекратить ее разработку, передав права на свой продукт некоей SlySoft, юридический адрес которой зарегистрирован аж на Антигуа. К сожалению, с тех пор никаких существенных обновлений в механике программы не происходило, что не лучшим образом сказалось на ее актуальности и функциональности. Добавилась только поддержка DVD. Из современных защит CloneCD поддаются лишь SafeDisk и SecuROM, и то не всегда, что фактически ставит крест на ее использовании для создания резервных копий игр. Немного лучше ситуация обстоит с Audio CD и DVD-Video – с ними программа справляется без особых проблем. Правда, для копирования DVD-дисков, защищенных CSS, одной CloneCD будет недостаточно – вам также понадобится утилита AnyDVD производства той же компании.

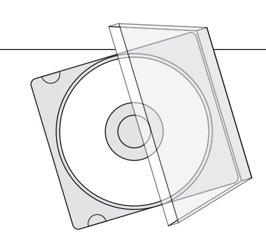
CloneCD не содержит встроенного эмулятора, но при желании с сайта разработчиков можно совершенно бесплатно скачать Virtual CloneDrive для монтирования в нем созданных программой образов. Увы, до DAEMON Tools ему далеко.

В общем, CloneCD будет неплохим выбором для резервного копирования мультимедиаконтента, а если вы собираетесь эмулировать именно игры, лучше обратите внимание на BlindWrite или DAEMON Tools...



ЗА
Простота в использовании; возможность копировать Audio CD, DVD-Video, игровые CD/DVD

ПРОТИВ
Не умеет обходить современные защиты игр



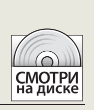
No SPAM!

Программы для борьбы с нежелательной почтой

Ростислав Панчук

Пожалуй, нет такого пользователя ПК, который бы не сталкивался со спамом. Массовые несанкционированные рассылки рекламных сообщений по электронной почте уже давно стали настоящим бичом Интернета, и по последним оценкам сетевых аналитиков, каждое второе электронное письмо является спамом. Удалять их вручную бесполезно – это пустая трата времени, ведь на другой день вам придет такая же пачка рекламы. К счастью, существуют специализированные программы, останавливающие спам еще на дальних подступах к вашему почтовому ящику, и именно о них пойдет речь в статье.

SAwin32 3.1.5.1

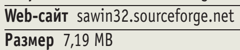


Freeware

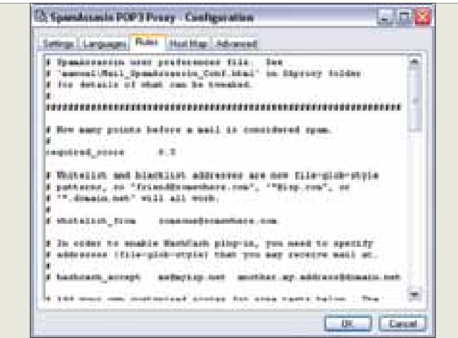
Разработчик Stata Labs & Eugene Pivovarov

Web-сайт sawin32.sourceforge.net

Размер 7,19 MB



Адрес загрузки prdownloads.sourceforge.net/sawin32/SAwin32-3.1.5.1.zip?download



Три года назад в нашем предыдущем обзоре антиспам-утилит мы уже отмечали отличный фильтр SAProxy, который после надлежащего «обучения» с легкостью справлялся с самым заковыристым спамом. Но радость пользователей была недолгой – вскоре Yahoo! выкупила компанию-разработчика для применения ее технологий в собственных целях, а программа SAProxy канула в Лету. Однако нашлись энтузиасты, которые не пожелали мириться с текущим положением дел, и был дан старт open-source-проекту SAwin32, являющемуся дальнейшим развитием SAProxy.

Первое, что бросается в глаза, – значительно увеличившаяся эффективность работы программы по умолчанию. Даже без какого-либо «обучения» SAwin32 уверенно отфильтровывает более 90% спама. Ну а если потратить немного усилий на его настройку (которая, увы, так и осталась неудобной со времен SAProxy – только путем ручной конфигурации закладки *Rules*), то вполне реально добиться и 99,9% КПД. Подружить SAwin32 с почтовыми клиентами очень просто – достаточно указать адрес POP3-сервера вашего ящика в настройках утилиты, а в опциях *The Bat/Outlook/Thunderbird* вместо него следует прописать 127.0.0.1. Готово!

В работе программы используется небезызвестное фильтрование по Байесу, т. е. предугадывание того, что письмо окажется спамерским, на основе ранее полученной информации. Причем во избежание ложных срабатываний прямолинейного подхода, когда «рекламная» фраза, встречающаяся в обычном письме, приводит к присвоению ему статуса «спам», в SAwin32 применена система весовых коэффициентов – одно срабатывание фильтра еще не ставит крест на пришедшем сообщении. Оно просто добавляет ему некоторое количество баллов. А вот если фильтр среагирует на что-то еще раз и потом еще, то результирующая сумма баллов окажется достаточной, чтобы снабдить письмо гордой меткой «SPAM» и отправить в *Корзину*. Вам же позволяется корректировать коэффициенты предустановленных фильтров (если из-за специфики корреспонденции SAwin32 допускает ложные срабатывания), добавлять новые (например, «белый список» доверенных e-mail или даже IP-адресов) и, естественно, обучать программу, расширяя ее возможности благодаря использованию уже обработанного ею спама.

вердикт ★★★★★

ЗА
Абсолютная бесплатность; потрясающая эффективность работы; отличная функциональность

ПРОТИВ
Неинтуитивный интерфейс



Comodo AntiSpam Desktop 2005 v1.01

Все рассмотренные в этой статье программы для своей эффективной работы требуют непосредственного контакта с «мусорными» письмами и некоторого внимания пользователя хотя бы на первых порах. А можно ли вообще обойтись без подобной процедуры?

Оказывается, да, и именно такой нестандартный подход к защите нашей корреспонденции предлагают разработчики из Comodo, Inc. Все, что требуется от пользователя, – указать разрешенные адреса, с которыми вы сможете переписываться без каких-либо ограничений, и специальный пароль – он будет высылаться всем остальным адресатам для подтверждения факта отправки вам письма. Понятно, что спам-роботы, осуществляющие массовые рассылки, не в состоянии будут ответить на запрос программы, и теоретически спам вообще никогда не попадет на ваш ПК. А вот практически... Известны случаи, когда любой ответ со стороны «жертвы», наоборот, лишь усиливал поток спама на ее адрес, и подобные уловки с ответными кодами могут быть просто бессильными перед таким напором «мусора». Что же касается ваших деловых партнеров, то вряд ли им понравится перспектива тратить свое время на отсылку еще одного письма-подтверждения. К счастью, это придется сделать только единожды, после чего данный адрес будет автоматически занесен в список разрешенных. Таким образом, перед нами достаточно интересная программа, но эффективность ее работы в зависимости от специфики вашей деятельности в Сети может колебаться в очень широких пределах.

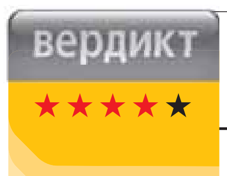
AGAVA Spamprotexx 2.1.6

Shareware (30 дней trial, регистрация – $10)

СМОТРИ на диске

Разработчик AGAVA Software
Web-сайт spamprotexx.ru
Размер 1,92 MB
Адрес загрузки spamprotexx.ru/download/index.shtml

Еще одна неплохая утилита от российской компании AGAVA Technologies, использующая принцип фильтрования по Байесу. AGAVA Spamprotexx распространяется в виде и отдельного приложения, и специального плагина для The Bat!. Как и другие лидеры в этой области, AGAVA Spamprotexx предоставляет все базовые возможности по эффективному устранению спама – предугадывание надежности письма по его содержимому, возможность самообучения, ведения «черных» и «белых» списков адресов и т. д. Поддерживаются протоколы POP3 и IMAP4, а специальная опция статистики позволит воочию оценить степень эффективности работы программы. К сожалению, на нашей тестовой базе объемом 9000 спамерских писем утилита продемонстрировала не самые выдающиеся результаты. Эффективность фильтрации составила около 80%, однако ложных срабатываний было очень много. Так, фильтру не нравятся письма, набранные транслитом, в кодировке KOI-8U с потерянными «і», «є», «ї», или же сообщения, отправленные с популярных сервисов Web-почты (Yahoo!, Hotmail, Mail.ru). Та же участь постигает и специализированные рассылки с Web-ресурсов, не говоря уже о Subscribe.ru, – все они будут по умолчанию приниматься за рекламу, что не очень-то и радует. Конечно, при тщательной настройке «белого списка» доверенных адресов эффективность работы программы возрастет вдвое, а при длительном обучении байесовского фильтра – и того больше, но все-таки хотелось бы получить все это сразу...



ЗА
Использование байесовского фильтра, специально адаптированного для рынка СНГ; достаточно высокая эффективность работы; плагин для The Bat!

ПРОТИВ
Часто принимает за спам письма в транслите и в неправильно перекодированной KOI-8U

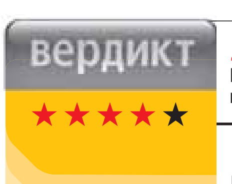
SpamExperts Home 1.1.5.3

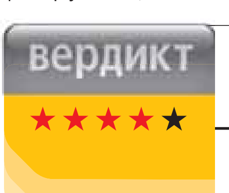
Freeware (версия Pro – €20/год)

СМОТРИ на диске

Разработчик SpamExperts V.O.F.
Web-сайт www.spamexperts.com
Размер 6,02 MB
Адрес загрузки www.spamexperts.com/products-services/spam-experts-home.html

Отличная бесплатная утилита для борьбы с нежелательной почтой, которая идеально подходит для нужд домашнего пользователя благодаря интуитивно понятному интерфейсу, высокой эффективности и легкости в работе. Итак, как же функционирует SpamExperts? Ничего менять в настройках почтового клиента не надо – при выборе опции «принять корреспонденцию» в The Bat!, Outlook, Thunderbird SpamExperts будет автоматически перехватывать запросы почтового клиента и сканировать корреспонденцию прямо на сервере, не загружая ее на ПК. Оценив результат работы программы в отдельном окне, вы можете провести дополнительную коррекцию списка сомнительных писем (в папку *Spam* заглядывать, как правило, не надо – туда попадает самая ядреная реклама), и... все! По умолчанию SpamExperts демонстрирует довольно неплохие результаты – свыше половины рекламных писем сразу детектируется как спам (а их отправители заносятся в черный список), остальной «мусор» направляется в папку *Сомнительные*, и чем больше писем проходит через фильтр утилиты, тем меньше будет размер последней. Несомненным преимуществом SpamExperts перед остальными программами является и ее универсальность: не имеет значения, какой именно почтовый клиент вы используете, все равно он сможет успешно сотрудничать с этой утилитой. По сути, единственное, что хотелось бы еще видеть в SpamExperts, так это возможность более тонкой настройки байесовского фильтра.





ЗА
Простота в работе; универсальность; достаточно высокая эффективность фильтрации спама

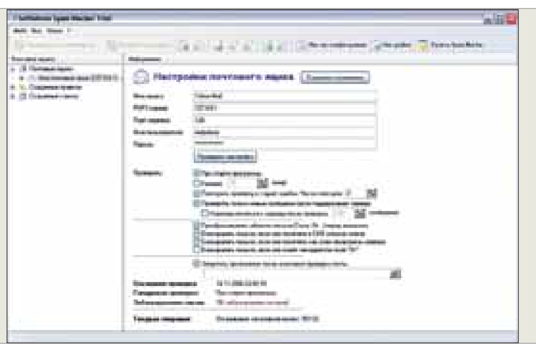
ПРОТИВ
Не помешала бы возможность тонкой настройки встроенного фильтра программы

SpamBlocker 2.3.09

Shareware (30 дней trial, регистрация – $25)

Разработчик Softinform
Web-сайт spam-blocker.adscleaner.com
Размер 1,65 MB
Адрес загрузки spam-blocker.adscleaner.com/ru-spam-blocker-order-download.htm

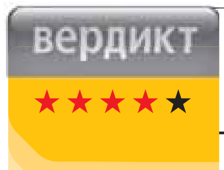
СМОТРИ на диске



Оригинальный фильтр, использующий альтернативную технологию отлова спама, основанную на анлизе писем с учетом списков спам-слов и DNS-адресов отправителя. Как и метод статистической обработки по Байесу, он не гарантирует 100% успеха, но тем не менее вполне успешно отсекает большую часть «мусорной» почты.

Принцип работы SpamBlocker очень прост – заходя на ваш почтовый ящик, утилита скачивает заголовки писем, анализирует их и только после этого передает эстафету почтовому клиенту, который действует уже по указаниям SpamBlocker. И хотя программа может функционировать в полностью автоматическом режиме, на первых порах все-таки рекомендуется обращаться к ручному фильтрованию, чтобы не пропустить нужную корреспонденцию. Чаще всего проколы у SpamBlocker случаются при оценке писем по DNS-адресу отправителя – так как многие спамеры научились использовать для этой цели «добропорядочные» SMTP-серверы, то под нож идут и аккаунты коллег на Mail.ru, Yandex.ru и т. д. Единственный способ борьбы – внести адреса друзей в whitelist.

Эффективность SpamBlocker довольно высока – в среднем он «убивает» 60–70% спама; не такой высокий показатель, как у SAwin32, но тоже неплохо. К сожалению, разрекламированная поддержка Thunderbird и The Bat! так и не проявилась ни на офисном, ни на домашнем ПК автора. К тому же наблюдалась некоторая нестабильность в работе.



вердикт ★★★★★

ЗА
Использование альтернативной технологии уничтожения мусорных писем по ключевым словам и DNS-адресам SMTP-серверов спамеров; русскоязычный интерфейс

ПРОТИВ
Для максимально эффективной работы программы придется внести все адреса знакомых в whitelist

POPFile 0.22.4

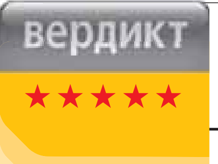
Freeware

Разработчик John Graham-Cumming
Web-сайт popfile.sourceforge.net
Размер 3,78 MB
Адрес загрузки popfile.sourceforge.net/cgi-bin/wiki.pl?Download

СМОТРИ на диске



Замечательный конкурент SAwin32. Как и SAwin32, POPFile работает в режиме персонального POP3-прокси, встраивающегося между mail-сервером и почтовым клиентом и осуществляющего фильтрацию e-mail еще до ее попадания на ваш ПК. Классификация почты на «хорошую» и «плохую» реализуется с помощью уже прекрасно зарекомендовавшего себя фильтра Байеса с широкими возможностями по самообучению. Впрочем, последнее вовсе не обязательно – благодаря мощнейшему предустановленному словарю POPFile демонстрирует отличные результаты даже при настройках по умолчанию. Приятно удивил и внешний вид программы, до боли напоминающий...стандартный Web-интерфейс Mail.ru и подобных ей почтовых сервисов Сети. Здесь же, аккуратно рассортированные по категориям, и располагаются все подозрительные письма. Допущенные программой ошибки исправляются элементарно – вам достаточно просто переклассифицировать нужные сообщения. Ну а с помощью оригинальной опции *Магнит* вы сможете «притягивать» письма в ту или иную категорию по указанному параметру (домен, тема сообщения, избранные словосочетания). Это позволит не только обезопасить переписку по корпоративной почте, но и еще лучше фильтровать мусорные сообщения. Как следствие, эффективность работы фильтра составляет невероятные 95%, а после приема хотя бы сотни-другой спамерских писем данный показатель с легкостью достигает и вовсе фантастических 98–99%.

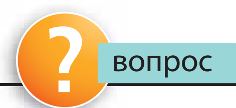


вердикт ★★★★★

ЗА
Фантастическая эффективность; требует минимум вмешательства пользователя; полная бесплатность

ПРОТИВ
Нет

Вопросы и ответы



вопрос

Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы:
1. Товарищ выкачал на днях последнюю версию DirectX, но при запуске игры Need for Speed: Most Wanted система потребовала файл d3dx26.dll, который нужно установить с диска. Что же получается, под каждую игру делают свой DirectX, и последние обновления – еще не гарантия нормальной работы?
2. Хочу установить Windows XP. Сейчас стоит Windows 2000 со всеми обновлениями из Интернета. В случае проблем с XP я вернусь к предыдущей ОС. Могу ли я предварительно сохранить все обновления, чтобы еще раз их не выкачивать? Если да, то как это сделать?
3. Когда я вставляю диск в привод (допустим, ДПК-DVD), то он не запускается сам, приходится делать это вручную через Total Commander. Как восстановить автозапуск?
4. В Windows 2000 в меню по адресу *Пуск/Панель управления/Система/Дополнительно/Загрузка и восстановление/Запись отладочной информации* есть опции: *Малый дамп памяти (64 KB), Дамп памяти ядра* и *Полный дамп памяти*. Какую из них лучше выбрать и как она влияет на систему? У меня файл подкачки 1536 MB, объем ОЗУ – 1 GB.

Богдан,
вопрос по e-mail

ответ

1. Нет, достаточно установить последнюю версию DirectX (на данный момент – за август 2006), и все текущие игры должны работать нормально. В описанном же случае возможны следующие причины проблемы: была установлена более ранняя версия DirectX (поскольку указанный файл включен в обновления с июня 2005 года); инсталлятор поврежден во время загрузки или инсталлирована не полная версия обновления, занимающая около 60 MB, а так называемый Web-вариант, при котором необходимые файлы догружаются из Интернета в процессе установки; по каким-то причинам произошел сбой.

2. На этот вопрос мы уже давали как-то ответ, но почему бы и не повторить. Инсталляторы установленных обновлений хранятся в папке *C:\WINNT\SoftwareDistribution\Download.* Каждый патч находится в отдельной папке с названием вида *0505e1243d971bee096fdbea80 3e82c5*, для определения номера данного обновления зайдите в поддиректорию *Update* и найдите файл с именем типа *KB902400.* Также стоит отсеять уже неактуальные заплатки, для этого нужно посетить сайт *windowsupdate.microsoft.com* и получить там список необходимых ОС файлов. Заметим еще, что лучше всего создать образ системного диска с помощью Norton Ghost и в случае проблем с новой Windows восстановить из образа старую со всеми настройками и установленными программами.

3. За автозапуск дисков отвечает переменная реестра Autorun, расположенная по адресу *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Cdrom.* Для его включения просто измените значение с *0* на *1* и перезагрузите компьютер.

4. Данная опция может быть полезна в случае проблем с системой, поскольку позволяет получить специалистам технической поддержки более подробную информацию о сбоях. Если у вас все в порядке с ОС, можно спокойно выбирать *Малый дамп памяти (64 KB)*, экономя тем самым место на загрузочном диске.

Коротко

вопрос

После апгрейда памяти до 1 GB ОС автоматически увеличила объем файла подкачки до 1,5 GB. У меня на сегодняшний день нет приложений, которые используют больше 600 MB. Необходим ли реально такой объем swap-файла? Есть мнение, что в подобных случаях система может игнорировать физическую память и использовать более медленный swap винчестера.

Вопрос по e-mail

ответ

Установка файла подкачки в 1,5 раза больше объема оперативной памяти является стандартной рекомендацией Microsoft для нормальной работы компьютера, и если вам не критично свободное место на загрузочном диске, менять что-либо не стоит. Windows всегда использует какую-то часть swap-файла. Например, при запуске ОС в память загружается множество системных библиотек, но потом ненужная их часть постепенно удаляется из ОЗУ в файл подкачки. Подобная процедура в отношении объектов, находящихся в памяти, типовая не только для семейства Windows, но и для всех *nix-систем.

вопрос

После года нормальной работы связки монитор Samsung 173P + ASUS GeForce 6600 перестало выводиться изображение по DVI. Перед этим была установлена карта ATI Radeon 8500LE, с ней все было в порядке. Программа Magic Tune 3.6 не запускается, а Magic Tune 4.0 работает, но все же не позволяет выбрать цифровой режим.

Ярослав,
вопрос по e-mail

ответ

Причин подобной проблемы может быть несколько: выход из строя порта DVI на видеокарте/мониторе, повреждение соединительного кабеля DVI (достаточно маловероятно, но возможно) или же любая комбинация из трех вышеуказанных. Попробуйте подключить монитор к другому ПК, имеющему видеокарту с выходом DVI. Исходя из результата решайте, какое именно устройство подлежит ремонту.

вопрос

При запуске игры X-Men 3 изображение на экране монитора становится темным, и по нему двигается квадратик с надписью «?Hz». Из-за чего может возникнуть подобная проблема?

Дмитрий,
вопрос по e-mail

ответ

Судя по всему, при запуске игра пытается установить неподдерживаемое монитором разрешение или чересчур высокую частоту развертки. Если вы используете какой-то из способов «жесткого» задания refresh rate (посредством специального INF-файла для монитора или драйвера видеокарты), то при первом запуске его стоит отключить. В противном случае изучите прилагаемый к игре файл помощи – возможно, в нем описана подобная проблема.

Редакция не ведет переписку с читателями и отвечает на присланные вопросы только на страницах журнала. Письма в раздел «Советы специалистов» принимаются по почте (03110, г. Киев, пр. Краснозвездный, 51) с указанием рубрики или по электронному адресу ask@itc.ua.



вопрос

Я хотел бы узнать, почему в 3DMark05 мой ПК получает очень низкую оценку. Конфигурация: материнская плата ASUS P4P800E Deluxe, процессор Pentium 4 2.8E (разогнан до 3.0 GHz), ОЗУ 2×512 Kingston ValueRam DDR400 (2,5-3-3-8), видеокарта Inno3D GeForce FX 5700 128 MB (стандартные частоты – 300/500, разогнан до 400/600 с помощью PowerStrip). Несмотря на все это, указанный бенчмарк выдает лишь 620 баллов. Как при тесте видеокарты при разрешении 1024×768, так и при анализе CPU с разрешением 640×480 показатель fps почти всегда одинаковый и составляет около 2–3 кадров. Если вернуть первоначальные установки частот, то результат абсолютно не меняется. Чем может быть вызвано такое «недоброжелательное» отношение 3DMark05 к моему ПК?

Вопрос по e-mail

ответ

Для начала уточним, что стандартные частоты GeForce FX 5700 составляют 425/550 MHz (чип/память), а потому либо производитель их ощутимо занизил, либо вы увеличиваете их для режима 2D, что, естественно, никак не влияет на результаты тестов в 3DMark05. Оценка в пределах 600–650 баллов в данном бенчмарке является для вашей системы вполне нормальной. «Виновата» в этом видеокарта, поскольку она имеет чересчур низкую производительность в режиме DirectX 9. Заметим, однако, что в реальных DX9-играх ситуация несколько лучше, поскольку в них могут использоваться повышающие скорость оптимизации для карт на чипах NVIDIA.



вопрос

На данный момент у меня на компьютере стоят 2 винчестера Western Digital (20 GB 7200 IDE и 200 GB 7200 SATA). Хотелось бы вместо 20 GB приобрести жесткий диск 250–320 GB. Если я куплю диск с интерфейсом IDE и поставлю на него ОС, как это отразится на быстродействии компьютера? Что вы посоветуете: взять SATA или IDE, и какой производитель предпочтительнее?

Александр Даценко, вопрос по e-mail

ответ

Как правило, новые HDD большего объема быстрее старых, поэтому после замены системного диска вы можете заметить увеличение скорости выполнения некоторых операций. Что касается интерфейса винчестера, то, по нашему мнению, стоит приобрести устройство с разъемом SATA, поскольку на данный момент поддержку IDE начинают исключать из новых продуктов. Производя через пару лет модернизацию, вы можете столкнуться с тем, что на материнских платах не будет такого разъема, и придется дополнительно платить за переходник SATA-IDE. Теперь о марке диска: на наш взгляд, накопители WD и Samsung предпочтительнее, но если равный по объему Hitachi или Seagate не будет дешевле. На всякий случай напомним о необходимости дополнительного охлаждения винчестеров, особенно когда их несколько и они близко расположены.



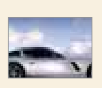


Рейтинг популярності новин серед вітчизняних користувачів Інтернета

Інтереси Інтернет — читачів мало чим відрізняються від інтересів читачів друкованих видань, однак специфікою мережі є те, що кожну прочитану новину можна відслідкувати і одержати максимально об`єктивну інформацію про уподобання читацької аудиторії.

Система RedTram має свою мережу інформаційних блоків, що розташовані на більш ніж 1000 найпопулярніших ресурсів Інтернету, 70% з яких — онлайнові ЗМІ. Цю мережу побудовано на технології визначення інтересів читачів.

Пропонуємо Вам ознайомитися з рейтингом найцікавіших для української аудиторії комп'ютерних новин за минулий місяць.



Bristol Fighter T буде потужнішим, ніж Bugatti Veyron

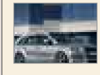
Завдяки форсованому 8-літровому двигуну V 10 потужність Fighter T від Bristol Cars складатиме 1012 кінських сил, максимальна швидкість — 435 км/год.
www.autonet.ru



У Пекіні офіційно представлять Cadillac SLS

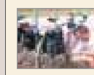
Новий Cadillac SLS побудований на базі спортивного седана STS, буде комплектуватися 2,8-, 3,6- або 4-літровим двигуном V6 потужністю 320 кінських сил.

www.autonews.ru



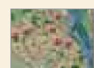
Audi Q7 визнано «п'ятизірково» безпечним

За результатами краш-тестів, Американська національна адміністрація з безпеки дорожнього руху (NHTSA) присудила Audi Q7 найвищу оцінку — «5 зірок».
www.autoconsulting.com.ua



У ДАІ відберуть техогляд, а велосипедистам видадуть номери

У Верховні Раді зареєстрований проект закону, що передбачає внесення суттєвих змін у законодавство в сфері забезпечення дорожнього руху.
kiev.kp.ru



Київські астрологи створили карту небезпечних місць

Найнебезпечнішими для водіїв місцями київські астрологи називають Велику кільцеву дорогу, Броварське шосе, а також трасу на Гостомель.
mignews.com.ua

ЗА МАТЕРІАЛАМИ WWW.REDTRAM.UA

РАЗНОЕ





КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ









КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



1 ДЕКАБРЯ 1983

Американец Том Дженнингс выпустил первую версию программы Fido для обслуживания всемирной любительской сети FidoNet. Согласно легенде, «Фидо» – это кличка его собаки. Но, как утверждают, на самом деле названием сети стало первое попавшееся Тому на глаза слово, написанное на стикере на его мониторе.
www.fidonet.org

2 ДЕКАБРЯ 1823

Президент США Джеймс Монро заявил: Америка не намерена мириться с вмешательством европейцев в дела Нового Света. Декларация принципов внешней политики Штатов практически делила мир на европейскую и американскую системы, что было следствием усиления борьбы с Европой за господство в Латинской Америке.
america-xix.org.ru/library/monroe-doctrine

3 ДЕКАБРЯ 1976

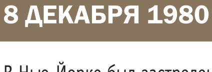
Боба Марли и The Wailers обстреляли во время репетиции (Марли получил ранение в грудь и левую руку). Как выяснилось, случившееся носило политический характер, а целью нападавших, действовавших по приказу Лейбористской партии Ямайки, был срыв концерта «Улыбайся, Ямайка».
www.bobmarley.com

7 ДЕКАБРЯ 1962

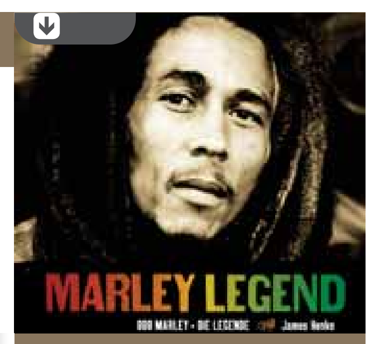
В Манчестерском университете запущен самый мощный на то время компьютер Atlas. В полупроводниковом устройстве впервые были реализованы виртуальная память, конвейерная обработка данных и другие новшества. Промышленная эксплуатация серийных образцов Atlas начата в 1964 г.
www.ukuug.org/events/linux2001/papers/html/DAspinall.html



8 ДЕКАБРЯ 1980



В Нью-Йорке был застрелен основатель и участник группы The Beatles, музыкант и художник Джон Леннон. 25-летний фанатик Марк Дэвид Чепмен выстрелил в Леннона пять раз у ворот его дома. Суд приговорил Чепмена к пожизненному заключению. Убийца четырежды подавал прошения о помиловании, но все они были отклонены.
www.johnlennon.com





11 ДЕКАБРЯ 1981

Американский боксер Мохаммед Али проиграл свой последний бой Тревору Бербику, который был на 12 лет моложе Али. За поражением последовал уход Мохаммеда из бокса. К тому времени американец уже стал трехразовым чемпионом мира в категории тяжеловесов с 56 победами (из них 37 нокаутов) и всего пятью поражениями.
www.ali.com

12 ДЕКАБРЯ 1658

Скончался английский математик Джон Пелл. Как полагают, именно он в 1659 г. в своей книге Teutche Algebra впервые применил арифметический знак деления. Первый такой значок представлял собой горизонтальную линию с точками сверху и снизу. Позже на письме стали использовать упрощенную версию – без линии.
www.mi.uni-koeln.de/~geiges/THES/pell.html

16 ДЕКАБРЯ 1966

В Великобритании вышел первый сингл Джими Хендрикса Hey Joe. Автором песни является Билли Робертс, однако на Хендрикса произвело впечатление ее исполнение Тимом Роузом. Выступление Джими с психоделическим кавером Hey Joe на фестивале «Вудсток» в 1969 г. многие считают лучшим его перформансом.
www.jimi-hendrix.com



17 ДЕКАБРЯ 1989

На телеканале FOX дебютировал самый длинный в истории американского телевидения мультсериал «Симпсоны», выпущенный для кинокомпании 20th Century Fox. Созданный режиссером Мэттом Гроунингом и состоящий из 382 эпизодов, он до сих пор транслируется во всем мире.
www.thesimpsons.com,
www.springfield.ru

18 ДЕКАБРЯ 1987

Ларри Уолл выпустил первую версию языка программирования Perl – Practical Extraction and Report Language. Основной особенностью Perl называют широкие возможности для работы с текстом, а также огромную коллекцию дополнительных модулей CPAN.
www.wall.org/~larry

22 ДЕКАБРЯ 1949

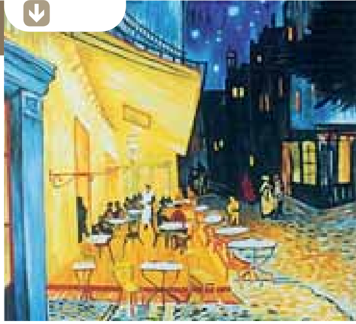
День рождения братьев Робина и Мориса Гибб – основателей и музыкантов австралийской группы Bee Gees. Близнецы появились на свет на острове Мэн (Англия), но в девятилетнем возрасте переехали с родителями в Австралию. Bee Gees добились исключительного успеха как софт-рок-группа в конце 60-х – начале 70-х.
www.beegees-world.com

23 ДЕКАБРЯ 1888

Голландский художник Винсент Ван Гог отрезал себе левое ухо. Восемь недель совместной работы с Полем Гогеном закончились ссорой, после чего Ван Гог вернулся домой и, будучи в состоянии экзальтации, бритвой отсек нижнюю часть уха. В тот же вечер он преподнес этот «подарок» знакомой девице легкого поведения.
www.vangogh.ru/vangogh/biography1.shtml

26 ДЕКАБРЯ 1982

Впервые в традиционной номинации «Человек года» журнала Time победил не человек, а... персональный компьютер. Одной из причин стал, в частности, успех выпущенного корпорацией IBM в 1981 г. ПК на базе Intel® 8088. Журнал отметил «головокружительную страсть американцев по отношению к персональному компьютеру».
time.com/time/personoftheyear/archive/covers/1982.html



27 ДЕКАБРЯ 1967

Участник The Beatles Пол Маккартни объявил о своей помолвке с актрисой Джейн Эшер, с которой они познакомились в 1963 г. после концерта битлов в «Альберт Холле». Впрочем, уже в июле 1968 Эшер в прямом эфире британского ТВ сообщила о расторжении помолвки. По словам Пола, он был шокирован, так как узнал об этом одновременно с телезрителями.
maccarock.narod.ru

28 ДЕКАБРЯ 1999

Народный Совет Туркменистана принял решение о пожизненном президентстве Сапармурата Ниязова. Однако Туркменбаши официально заявил, что выборы лидера все же состоятся после 2008 г. Годовщина избрания Ниязова президентом ежегодно отмечается в стране, хотя и не является официальным праздником.
www.turkmenbashi.org

4 ДЕКАБРЯ 1791

В Британии вышла первая в мире воскресная газета The Observer. В 1911 г. издание купил Уильям Волдорф Астор, а с июня 1993 г. она стала частью медиагруппы The Guardian. На сегодняшний день The Observer с журнальными приложениями о спорте, музыке, женщинах и питании печатается тиражом более 460 тыс. экземпляров.

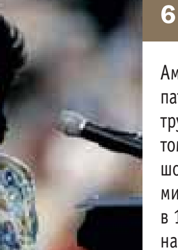
observer.guardian.co.uk

5 ДЕКАБРЯ 1932

В Мейконе (штат Джорджия, США) родился «настоящий король рок-н-ролла» певец и композитор Литтл Ричард. Его музыка, взорвавшая мир в середине 50-х, представляет собой микс из буги-вуги и блюз-ритмов, госпела, бэк-бита и фанка в сочетании со скрипуче-крикливым вокалом и проникновенными текстами.

www.kolumbus.fi/timrei/lre.htm





6 ДЕКАБРЯ 1945

Американский инженер Перси Спенсер запатентовал микроволновую печь. Работая с трубой магнетрона – основным компонентом коротковолновых РЛС, – он заметил, что шоколадка в его кармане растаяла. Первая микроволновка Radarange была выпущена в 1947 г., а серийное производство в США началось в 1949-м.

www.gallawa.com/microtech/history.html



9 ДЕКАБРЯ 1987

Увидела свет операционная система Windows 2.0. Основным отличием от предыдущей версии стали новые элементы интерфейса – система перекрывающихся окон и лицензированные Microsoft у Apple пиктограммы для папок и приложений, а также меньшее количество ошибок.

www.microsoft.com/windows/WinHistoryDesktop.mspx

10 ДЕКАБРЯ 1993

id Software выпустила первую часть шутера DOOM. Shareware-версия была скачана и оценена 10 миллионами людей за два года. DOOM выделялся на фоне других игр своей впечатляющей графикой, возможностью сетевой игры, а также поддержкой пользовательских настроек (WAD).

www.doomworld.com/pageofdoom/doom.html

13 ДЕКАБРЯ 1642

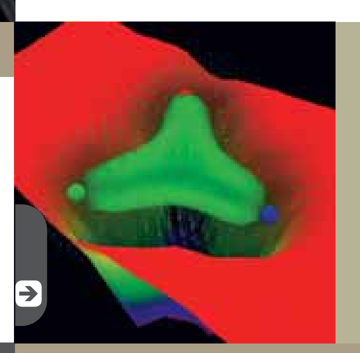
Голландский мореплаватель Абель Тасман открыл Новую Зеландию, Тасманию и острова Тонга и Фиджи. Три высадившихся на берег участника экспедиции были убиты туземцами, из-за чего гавань назвали бухтой Убийц. Сегодня же она носит название Голден-Бей, т.е. Золотая бухта.

nz.net.ru

14 ДЕКАБРЯ 1900

Доклад немецкого ученого Макса Планка на заседании Берлинского физического общества положил начало квантовой механике. Классическая физика не объясняла многие явления, поэтому идею кванта Планк рассматривал лишь как математический прием.

za-nauku.mipt.ru/hardcopies/2000/1537/MarksPlank.html



15 ДЕКАБРЯ 1699

Указом Петра I в России введен юлианский календарь. Новый год стали праздновать не 1 сентября, а 1 января (день вступления в должность древнеримских консулов). В итоге 1699 год для России оказался самым коротким – 4 месяца с сентября по декабрь. В 1918 году юлианский календарь декретом Совнаркома был заменен григорианским.

www.hebrewcalendar.net/htdocs/main.ru.html



19 ДЕКАБРЯ 1997

Мировая премьера «Титаника» – фильма, побившего впоследствии рекорд по количеству «Оскаров» (11 премий и участие еще в трех номинациях). В основу сюжета легла история одноименного пассажирского судна, которое 14 апреля 1912 г. столкнулось с айсбергом. Из 2223 пассажиров и членов команды выжило 706 человек.

www.never-let-go.net

20 ДЕКАБРЯ 1901

В этот день родился американский физик Роберт Ван дер Грааф, который в 1931 г. изобрел высоковольтный электростатический ускоритель – генератор Ван дерГраафа. Многим почитателям рок-музыки имя ученого очень знакомо по названию британской прогрессив-арт-рок-группы 70-х Van der Graaff Generator.

members.aol.com/_ht_a/lyonelb/sis.html

21 ДЕКАБРЯ 1913

В воскресном приложении газеты The New York World опубликован первый кроссворд из 32 слов, созданный Артуром Уинном. Вначале новинка называлась «ворд-кросс», однако через некоторое время имя трансформировалось в «кроссворд».

www.fun-with-words.com/first_crossword.html

24 ДЕКАБРЯ 1906

Канадский профессор Реджинальд Фессенден с помощью антенны высотой в 129 метров и генератора переменного тока осуществил первую радиотрансляцию из американского городка Брант Рок. Экипажи судов в Атлантическом океане имели возможность прослушать стихи и скрипичную пьесу.

oak.cats.ohiou.edu/~postr/MRT/Cmas1906.htm



25 ДЕКАБРЯ 1994

Самый известный хакер Кевин Митник вторгся в домашний ПК ведущего американского специалиста по компьютерной безопасности Цутому Шимомуры и скопировал сотни секретных файлов. Через два месяца Митника арестовали. В 2000 г. он был досрочно освобожден за хорошее поведение.

www.bugtraq.ru/library/underground/mitnik.html

29 ДЕКАБРЯ 1999

Знаменитый режиссер Альфред Хичкок признан французами «кинематографистом века» по итогам опроса, проведенного журналом «Ле Паризьен» совместно с 5 каналом французского ТВ. На 1% голосов от Хичкока отстал Стивен Спилберг. Далее в списке следовали Уолт Дисней, Франсуа Трюффо и Фрэнсис Форд Коппола.

hitchcock.ru

30 ДЕКАБРЯ 2000

Китай принял закон о преступлениях в Интернете, позволивший ужесточить наказание за политическое инакомыслие. Согласно закону, использование Сети в целях свержения государственной власти, ликвидации социалистической системы или разрушения национального единства рассматриваются как преступления.

www.content-filtering.ru/catalog.asp?ob_no=1411

31 ДЕКАБРЯ 1923

Впервые в мире по радио прозвучали новогодние куранты. 31 декабря 1932 г. радиостанция Би-Би-Си провела прямую трансляцию боя курантов на башне Биг Бен в Лондоне. С тех пор традиция слушать бой новогоднего колокола прочно закрепилась в обществе.

big.ben.gallery.sytes.org



Моз@ика

100 миллионов сайтов

Завершив очередной этап изучения Всемирной Сети, компания Netcraft опубликовала итоговый доклад. Содержащаяся в нем информация дает основания утверждать, что взят весьма значимый рубеж. Итак, по данным исследователей, к ноябрю 2006 года число сайтов в Интернете достигло 101 435 253. Еще месяц назад их общее количество чуть-чуть недотягивало до круглой цифры (97,9 млн). Наибольший рост «поголовья» наблюдался в США, Германии, Китае, Южной Корее и Японии.

Аналитики из Netcraft считали сайтами только отдельные домены, содержащие информацию. Выяснилось, что регулярно обновляется около половины ресурсов (47–48 млн).

60,3% ответивших исследовательским роботам серверов работают под управлением Apache, доля продуктов Microsoft, как отмечается в докладе, составляет 31%, на третьем месте – Sun с результатом 1,7%.

Отметка в 50 млн была преодолена в мае 2004 г. Таким образом, для удвоения своих просторов Глобальной Сети потребовалось 30 месяцев.

Сотрудник Netcraft Рич Миллер полагает, что в достижении Сетью рекордного показателя весьма значительную роль сыграли блоггеры и представители малого бизнеса. Как отметил Миллер в интервью CNN, за последние два года стало гораздо проще зарабатывать с помощью сайтов, а специальных знаний для организации своей Web-страницы требуется совсем немного.



«Вики» – шпионка

Как сообщило агентство Reuters, а затем и Lenta.ru, сотрудники американских спецслужб признались представителям прессы, что разведчики США располагают собственным вариантом открытой энциклопедии типа знаменитой «Википедии».

«Шпионопедию» (Intellipedia) представил глава Национальной разведки (DNI) Джон Негропонте. По его словам, сверхсекретная «Шпионопедия», к помощи которой прибегают сотрудники 16 «компетентных» ведомств США, уже содержит 28 тысяч статей. Количество пользователей за полгода, прошедших с момента запуска проекта (состоялся 17 апреля 2006 года), возросло до 3600 человек.

Одним из главных преимуществ подобного обмена информацией американские разведчики назвали возможность рассмотрения всех существующих точек зрения на ту или иную проблему, а также то, что доклады разных ведомств по теме можно свести в единую базу данных. По мнению спецслужб, это позволит избежать провалов, таких как безуспешные попытки обнаружить оружие массового поражения в Ираке.

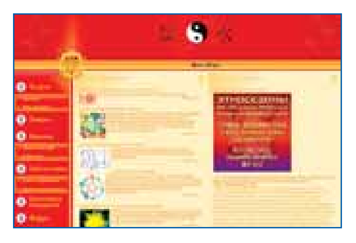
В данный момент «Шпионопедия» выполняет функцию сборника докладов спецслужб, касающихся вопросов как внутренней, так и внешней политики США. По планам создателей в будущем она станет основным источником информации для ежедневного отчета спецслужб президенту США. Кроме «Шпионопедии» существует ряд версий онлайновых энциклопедий – для «секретных» и «важных» сведений.

Блог



www.cheese-burger.net
Чизбургеры

Существует легенда, что такой всем известный представитель «фастфудного» племени, как чизбургер, был изобретен в двадцатые годы прошлого века неким Лайонелом Стернбергером. Но это лишь одна из многочисленных версий. Кстати, на сайте есть не только экскурсы в историю и фотографии (например, самого маленького и самого большого бутерброда). Главные его прелесть и практическая польза, безусловно, заключены в разнообразии рецептов, собранных авторами ресурса.



www.gestia.com.ua/fs
Фэн-шуй

Восток нынче в моде. Китайский календарь, акупунктура, а теперь и фэн-шуй. Вы можете соглашаться с представлениями древних китайцев, можете не соглашаться. Но учением о том, как энергетические потоки ландшафта, дома, квартиры и отдельных предметов влияют на жизнь обитающих в этом окружении людей, некоторые занимаются очень серьезно. К их числу относятся и создатели данного сайта. Естественно, в его оформлении использованы дальневосточные мотивы.



www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1384_leonardo/animated_illustrations/
Анимированный Леонардо

Забудьте на время о разгадке кода да Винчи, о его записках и прочая, и прочая. Сегодня нам предлагают не менее интересные вещи, связанные с личностью и творчеством великого итальянца. Не так давно сотрудники музея Виктории и Альберта из девяти его рисунков сотворили мини-фильмы, которые и выложены на указанном сайте. Не упустите возможность и непременно посмотрите «Анатомию птичьего крыла», «Человеческую фигуру в движении» и остальные ролики.



zamkovagora.kiev.ua
Замкова гора

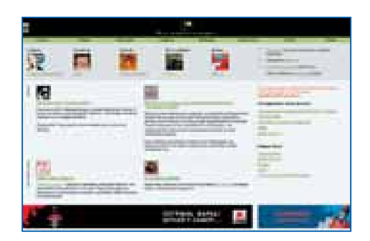
Наблюдая за тем, что сейчас творится в киевском градостроительстве, мы разделяем озабоченность многих жителей столицы печальной судьбой многих исторических мест нашего города. Думается, и тем, кто уродует Киев, стоит хотя бы иногда заглядывать на интернет-ресурсы, посвященные его истории. Тема данного сайта – возвышающаяся над Подолом Замковая гора, красивейшее место. Ее название связывают с давно разрушенным деревянным замком, построенным здесь еще литовскими князьями.

Сайт месяца »



Webalta.ru

Инновационный интерфейс поисковой машины Webalta построен на технологиях последнего поколения. Страница с результатами превратилась в настоящий пульт управления информацией. Теперь каждый может контролировать отображаемые сведения в реальном времени.



graffitizone.kiev.ua
Музей граффити

Нашим читателям частенько приходится сталкиваться с таким оригинальным видом современного городского искусства, как граффити. И в играх эта тема эксплуатируется, и в фильмах, и в музыкальных клипах. У украинских «граффитчиков» есть свой собственный онлайновый музей. Произведения наших райтеров представлены в тематических виртуальных «экспозициях». Выглядит сайт весьма достойно, да и его наполнение впечатляет.



www.bookofratings.com
Забавные рейтинги

Нет такой сферы, где нельзя было бы применить хоть какую-нибудь систему оценки и составления рейтингов. Но уверяю вас, с таким разнообразием перечней всего и вся, как на этом сайте, вы вряд ли столкнетесь где-нибудь еще. Здесь и «Марвеловские суперзлодеи», и «Городские легенды», и «Классы персонажей в AD&D», и «Виды оружия в Unreal Tournament». Для желающих отслеживать появление новых материалов предусмотрена RSS-лента.



www.esalon.ru
Онлайновый стилист и визажист

Если у вас появилось желание изменить свой облик, почему бы не воспользоваться услугами своеобразного онлайнового консультанта в лице ресурса E-salon? Все, что от вас потребуется, – это загрузка на сервер файла с фотографией. После чего в ваше распоряжение поступает целая база всевозможных готовых причесок, макияжа, очков, усов, бород и прочих элементов стиля. Остается «примерить» разные варианты и лучший из них реализовать в офлайне.



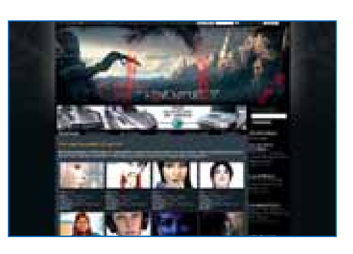
www.hauntworld.com
Дома с привидениями

Казалось бы, живем уже в XXI веке, а народ все еще любит всяческую «чертовщинку» вроде домов, где обитают привидения. Естественно, творцы интернет-ресурсов не стоят в стороне и вносят посильный вклад в «призрачные» дела. Так, создатели данного сайта характеризуют его как самую большую в Сети «искалку» подобных жилищ. Кроме того, здесь выкладываются рейтинги наиболее популярных haunted houses. Неудивительно, что они называются Top 13.



dejavu.movies.go.com
Уже виденное

Как известно, голливудский продюсер Джерри Брукхаймер («Пираты Карибского моря») обладает отличным чутьем на кассовые проекты. Коммерческих провалов в его многолетней кинокарьере практически не было. В декабре в наш прокат выходит новый фильм, сделанный под его чутким финансовым руководством – Déjà vu, на который выделено 200 млн долларов. Есть основания полагать, что и режиссер Тони Скотт не подкачает. А пока стоит ознакомиться с официальным сайтом.



www.3dm3.com/competition/cggirls3
Выберите Miss Digital World

Нам кажется, что конкурсы земных красавиц «из плоти и крови» уже давно всем надоели – годами неизменяемые правила, стандартизованные барышни, одиозные личности в жюри. Куда приятнее пофантазировать, глядя на работы, представленные на очередной этап регулярного смотра достижений в области создания цифровых прелестниц. Мы уверены, что и вас не оставят равнодушными воображение и мастерство компьютерных художников.

Моз@ика 2.0



Flamber.ru



А вот рунетовский клон одного всемирно известного сервиса для размещения фотографий. Нетрудно догадаться, что авторы Flamber.ru в качестве образца для подражания избрали Flickr. При этом лозунгом служили слова «1-й удобный фотосайт».

Если не принимать во внимание вторичность идеи, следует отметить, что в общем-то ресурс производит отличное впечатление в отношении как оформления, так и функциональности.

Пользователь получает в распоряжение 1 GB дискового пространства. Заполнять его своими фотоопусами он может самыми различными способами: через Web-интерфейс, по электронной почте, а также непосредственно с камерафонов. Допускается заливка картинок не только в одиночном режиме, но и целыми архивами.

Что касается организации фотоматериалов, то их можно размещать в отдельных альбомах, присваивать изображениям теги, добавлять понравившиеся в раздел «Избранное». Безусловно, имеются и элементы социальной сети, например, объединение пользователей в группы, отсылка сообщений друзьям и т. п. Кстати, в отличие от Flickr, где страничке конкретного участника присваивается не слишком удобный URL, здесь есть возможность получить для нее домен третьего уровня вида *имя_пользователя.flamber.ru*.

И наконец, упомянем еще один интересный модуль, с помощью которого реализуется проигрывание флэш-ролика, содержащего слайд-шоу из материалов, размещенных на Flamber, на страницах вашего блога.



Toufee.com



Данный ресурс будет полезен тем, у кого есть необходимость быстро и без особых усилий создать флэш-ролик для размещения у себя на сайте или в блоге. Приятно, что за пользование конструктором фильмов владельцы сайта денег не берут.

Кстати, даже самые необученные «чайники» способны разобраться во всех тонкостях обращения с Toufee, а функциональных возможностей здесь предостаточно – и перемещение элементов путем drag'n'drop, и управление временем демонстрации, и подключение звука (шесть вариантов голоса). Несколько примеров флэш-презентаций, созданных с помощью Toufee, имеются и на его сайте. Так что перед тем как воспользоваться услугами сервиса, каждый может ознакомиться с готовыми продуктами.

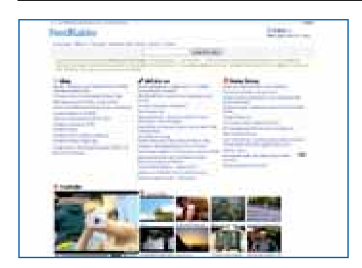


7ruk.ru



Около 40 лет назад некто Стенли Мильгрэмм заявил, что любые два человека на Земле знакомы через шесть рукопожатий. С этим утверждением можно согласиться, можно не согласиться. Однако метафора для выражения идеи, лежащей в основе концепции очередного русскоязычного сервиса построения социальных сетей, выбрана весьма удачно.

Увы, пока служба доступна только избранным, получившим приглашение протестировать ее. Будем надеяться, что вскоре проект вступит в стадию открытой беты, и тогда мы уже выясним, насколько качественно его разработчики реализовали возможность поиска точек соприкосновения пользователей и, соответственно, формирования групп по интересам и другим параметрам.



FeedRaider.com



Давно мы не вспоминали об онлайновых аггрегаторах новостей. Вернуться к этой теме нас заставил новый сервис FeedRaider. При первом заходе на его титульную страницу обнаруживается определенный набор новостных лент, обитающих там по умолчанию.

После этого наступает самый занимательный момент – подключение именно тех модулей, которые представляют интерес для конкретного пользователя, и удаление всего ненужного. Нетрудно догадаться, что в основе функционирования сервиса лежит технология RSS.

Упомянем еще об одном аспекте, повышающем комфортность работы с FeedRaider. Это классификатор по темам, среди которых есть и наш любимый Web 2.0.



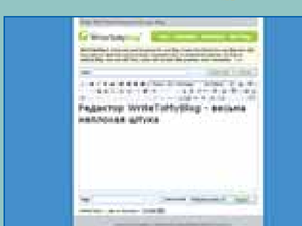
Webwag.com



Этот ресурс по своим функциональным возможностям напоминает Netvibes, о котором мы когда-то писали в обзоре аггрегаторов, однако отличается от него более элегантным дизайном. Сами разработчики назвали свой сервис «настраиваемой стартовой страничкой».

И действительно, консолидация в одном месте закладок, сведений о состоянии электронных почтовых ящиков, интерфейсов к поисковым машинам, блогам, подкастам и т. п. – вещь очень удобная. А если еще упомянуть о возможности доступа к такой стартовой странице с любого компьютера, подключенного ко Всемирной Сети, то полезность ресурса не вызывает сомнений.

Сайт месяца »



writetomyblog.com

Онлайновых текстовых редакторов расплодилось уже достаточно много. Отличительная особенность этого раскрыта в его названии.

Кроме богатых функциональных возможностей по обработке текстов, он позволяет осуществлять публикацию документов в блогах.



Videotor.com



Слава YouTube не дает покоя многим. И как грибы после дождя в Сети появляются сервисы для размещения видео. Вот и Рунет обзавелся очередным клоном YouTube.

По многим параметрам VideoTor похож на своего знаменитого «вдохновителя». В частности, имеются в виду технологические особенности. Пользователю не приходится закачивать видеофайлы к себе в компьютер – они динамически подгружаются во время просмотра. Да и формат их тот же самый, а значит, кодеки не понадобятся, достаточно будет флэш-проигрывателя.

Создатели VideoTor, следуя идеологии Web 2.0, добавили к своему сервису некоторые фичи социального характера, предусмотрев такие разделы, как «Знакомства», «Видеорезюме», «Портфолио» и т. п. Кстати, авторам лучших роликов, размещенных в «Видеоуроках», администрация сайта обещает премии в размере до $200.

К сожалению, пока что не слишком много пользователей обратило внимание на этот новый сервис. Да и оформление у него бедненькое.



Conduit.com



Готовыми панелями для браузеров пользуются очень многие. Однако не все знают, что уже существует инструментарий, позволяющий создавать свои собственные toolbar. «Конструктор» Conduit пока поддерживает только Microsoft Internet Explorer и Firefox, но ведется работа над расширением ассортимента.

Естественно, создавая персональный toolbar, хочется сделать его максимально соответствующим собственным предпочтениям и вкусам. Можем обнадежить потенциальных пользователей – настроек предусмотрено очень много: пиктограммы, меню, новостные ленты, пользовательские ссылки, «мониторы» почты и т. п. Что касается умений управляться с кириллическими текстами, то никаких противопоказаний в этом смысле не обнаружено.

Zamzar.com



Сетевые приложения неуклонно расширяют сферы своего применения. С появлением Zamzar (и примерно такого же по функциональным особенностям Media Convert) наступил черед конвертеров форматов файлов.

В арсенале Zamzar обнаруживаются 5 вариантов графических файлов (.bmp, .gif, .jpg, .png, .tif), 14 вариантов, относящихся к документам (в том числе .doc, .ppt, .xls, .pdf, .html), 11 звуковых и 9 видеоформатов.

Работа с сервисом проще пареной репы – выбираете файл, требующий обработки, указываете, во что он должен превратиться, вводите свой адрес e-mail и в конечном итоге результат конверсии «падает» заказчику в электронный почтовый ящик.

Zamzar умеет обрабатывать файлы объемом до 100 MB, а кроме того, – одновременно конвертить несколько при условии, что они подвергаются одинаковым превращениям.

Новости блогосферы

Александр Птица

Станут ли журналисты будущего блоггерами?

Ежедневный электронный журнал Webplanet.ru сообщил о том, что в начале ноября в Глазго прошло заседание Общества редакторов (Society of Editors). Эта ассоциация объединяет главредов британских изданий и руководителей тренинговых центров по подготовке журналистов. Обсуждался вопрос о том, какими будут газетчики ближайшего будущего.

По мнению участников собрания, Интернет не убьет печатные издания, подобно тому как телевидение не убило радио. Однако многие из них склоняются к мысли, что абсолютно неважно, сохранятся ли через 20 лет печатные газеты и на какой платформе информация будет доставляться потребителю.

Нынешний уровень развития IT предъявляет весьма высокие требования к современному журналисту. Например, главный редактор солиднейшей газеты «Гардиан» Алан Русбриджер считает, что обязательным его качеством является способность работать по крайней мере с пятью видами медиа – текстом, звуком, картинкой, фильмом, блогом.

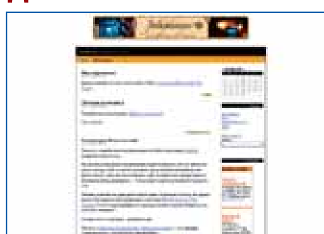
Кстати, многие специалисты предсказывают, что газеты будущего более всего станут напоминать тексты блоггеров, однако при этом руководство редакций ограничится контролем над тем, чтобы в них отсутствовали отклонения от политики изданий.

Vox – рай для медиаблоггеров

Год назад компания Six Apart (напомним, что именно она нынче является владелицей культового в наших краях блог-сервиса LiveJournal) представила концепцию нового продукта Comet, который, претерпев ряд изменений, в конце концов превратился в проект Vox (*vox.com*). Этот сервис предназначен в первую очередь для тех, кто предпочитает публиковать не столько тексты, сколько аудио- и видеоинформацию. Таких авторов некоторые называют медиаблоггерами. Однако никто не запрещает держать на площадках Vox и традиционные блоги.

В оригинальном ключе здесь дана и социальная структура. Вокс-юзеры подразделяются на друзей, членов семьи и соседей. Материалы каждой из групп можно читать отдельно, даже с указанием временного промежутка, за который будут отбираться публикации, предлагаемые для просмотра.

Для любителей RPG



nudnik.ru

Поклонников ролевых игр великое множество, и любой качественный ресурс на эту тему вполне может рассчитывать на обретение популярности и признание в кругах любителей. Блог nudnik.ru начал работать недавно, но его автор уже успел отметиться материалами о самых свеженьких компьютерных RPG, таких как «Санитары подземелий», Neverwinter Nights 2, Gothic 3. Возможно, вы не согласитесь с категоричностью его мнений, но для этого следует ознакомиться с ними.

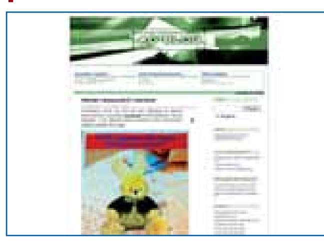
Комиксы. Переводы. Стёбы



blog.garfield-daily.ru

Пусть вас не вводит в заблуждение имя знаменитого котяры, фигурирующее в адресе ресурса. В комикс-блоге вы встретитесь не только с ним, но и с другими не менее известными персонажами – Дилбертом, Хагаром Ужасным, Кальвином и Хобсом и т. п. Лента обновляется регулярно, иногда даже несколько раз в день. Увы, мало-мальски приличной активности комментаторов постингов пока не наблюдается.

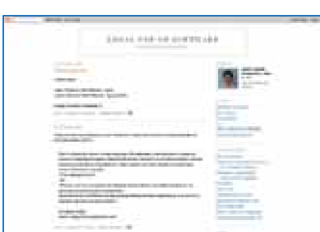
Реклама глазами рекламиста



www.mastertext.spb.ru/blog

Какими бы словами мы ни ругали назойливую рекламу, периодически разрушающую весь кайф от просмотра удачной телепередачи (а таковые сегодня встречаются крайне редко), никуда от нее не денешься. С другой стороны, качественная реклама порой может претендовать на высокое звание «произведение искусства». Мы полагаем, что заметки специалиста в этой отрасли представляют интерес даже для неискушенных читателей.

Легальное использование ПО



freiman.blogspot.com

Порой диву даешься, насколько широк круг интересов блоггеров, а в связи с этим и тематика их дневников. Вот пожалуйста, ознакомьтесь с ресурсом, автор которого взялся за освещение горячей проблемы использования легального софта. Кстати, довольно большое место в его записях занимают материалы по открытым лицензиям и ПО, относящемуся к категории freeware.

Intel предлагает бизнесменам инструментарий для блогов

На конференции по вопросам Web 2.0, проходившей в Сан-Франциско, корпорация Intel анонсировала онлайновый программный пакет Suite Two. Как сообщают сетевые СМИ, в его состав войдет ориентированное на бизнес-пользователей (в основном имеется в виду сектор SOHO) ПО для создания блогов, баз данных wiki и работы с RSS-потоками.

Изначально пакет будет доступен на английском и японском языках, но к концу 2007 года появятся и другие локализированные версии. В будущем разработчики планируют реализовать функции подкастинга, социальных сетей, поддержку мобильных устройств.



А победителями стали…

11 сентября в Берлине были названы победители ежегодного международного конкурса блогов The BOBs-2006 (*www.thebobs.com*), организованного «Немецкой волной».

В русской языковой категории выиграл ресурс «Магазета онлайн: Всё о Китае» (*community.livejournal.com/magazeta*), объединяющий людей, интересующихся политикой, экономикой и культурой этой страны.

Лучшим в номинации «Корпоративный блог» был признан дневник Василия Уткина о футболе (*www.sports.ru/blog.html?blogid=330*) в рамках проекта «Спорт сегодня».

Главная награда «Лучший блог-2006» большинством голосов присуждена американскому проекту Sunlight Foundation (*www.sunlightfoundation.com*), посвященному проблеме прозрачности в политике и борьбе с коррупцией в органах власти США.

Сайт месяца



Vox.com

Как и в прошлом месяце, на почетное место выносим ресурс, о котором подробно рассказано в специальном мини-обзоре. Действительно, у «Вокса» есть достаточно много особенностей, способных привлечь внимание блоггеров к этому сервису.

Крыльев нет



www.kryliev.net

Совершенно очаровательный блог, посвященный такой редкой теме, как нелетающие птицы – всяческие киви, пингвины, страусы и прочая экзотическая живность. Основной акцент здесь сделан не на тексты, а на очень выразительные иллюстрации, причем это не фотографии, а рисунки, в большинстве своем выполненные в жанре карикатуры. Отлично сработано!

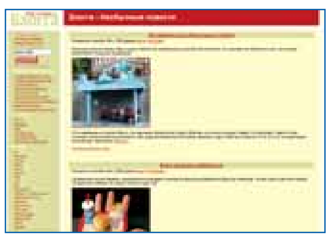
ru.gizmodo



ru.gizmodo.com

Блог о цифровых гаджетах Gizmodo уже давно завоевал место под солнцем и признание тысяч пользователей Всемирной Сети. Вот и в русскоязычном сегменте Интернета появилась его локализированная версия. Естественно, содержимое новостной ленты никоим образом не копирует оригинал один к одному, а больше привязывается к нашим реалиям.

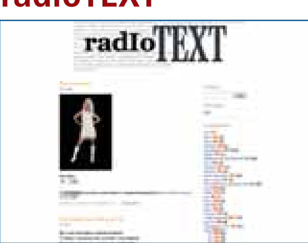
Необычные новости



blogga.ru

Автор долгое время работал на благо нескольких новостных сайтов и в процессе серфинга по Сети не раз натыкался на интересные новости и рассказы о необычных вещах, которые попросту не вписывались в концепции тех проектов. Вот он и открыл собственную новостную ленту с оригинальным наполнением. За год блог завоевал массу поклонников. В сентябре 2005 г. на нем было зафиксировано около 5000 посетителей.

radioTEXT



nowhere.deepmix.ru

Отличный блог о музыке. Его автор не останавливается на каком-то определенном жанре, а публикует материалы обо всех произведениях, которые его чем-то зацепили. Причем каждый из постингов сопровождается звуковой иллюстрацией, содержащей соответствующую композицию. Согласитесь, весьма нестандартное решение, очень удобное для читателя и слушателя.

Развлечемся по полной программе!

Александр Птица

Вот и добрались мы с вами, дорогие читатели, до последнего в 2006 г. номера нашего журнала. В течение всех двенадцати месяцев уходящего года в рамках интернет-рубрики сотрудники редакции старались отслеживать самые последние тенденции Web-строительства и новые перспективные сетевые сервисы, основанные, в частности, на идеологии Web 2.0.

Но сейчас, в преддверии новогодних и рождественских каникул, хочется отвлечься от серьезного и полезного. А значит, небольшой путеводитель по зонам отдыха во Всемирной Сети отнюдь не будет лишним. Мы постарались охватить и литературные развлечения, и логически-головоломочные, и ресурсы, просто добавляющие хорошего настроения.

Развлекайтесь на здоровье.

Данетки

danetka.ru

Собственный опыт позволяет мне утверждать, что такой вид коллективных игр, как разгадывание данеток, просто обречен на успех во время посиделок за новогодним столом, поскольку самолично устраивал подобные забавы для своих гостей.

Итак, что такое данетка? Говорят, данный вид головоломок родился в США, когда вышла книга Пола Слоана «Загадки для думающих нестандартно». Суть состоит в следующем. Ведущий рассказывает фрагмент некой истории, а остальные участники, получая от него ответы на вопросы (возможны варианты «Да», «Нет», «Не имеет значения»), стараются восстановить всю ситуацию.

Сайт danetka.ru можно использовать как в качестве источника материала для игры в офлайне, так и для персонального участия в интерактивных мероприятиях на самом ресурсе. Кстати, здесь ведется статистика лучших данеток и лучших авторов.

Буриме

centrolit.kulichki.com/centrolit/cgi/br.cgi

Для тех, кто не знал или забыл, напомню, что буриме (от французского bouts rimes) – это состязание «стихоплетов», когда все участники сочиняют четверостишия на заданные рифмы.

На сервере «Кулички» уже почти десять лет обитает модифицированная онлайновая версия игры. Прос-



Полезные ссылки

pogo.com
test.msk.ru
www.hopesland.com
www.myhoroskop.ru
www.antimult.ru
www.scanword.ru
www.pig.ru
www.moreflash.ru



то так в закрома вас не пустят. Для того чтобы получить рифмы, посетитель должен внести свой вклад в словарь, пополнив его собственной парой созвучных слов.

Я, например, предложил вариант «туманно – обмана». Ответом сервера были такие пары «трагедь – медведь» и «дружку – в пушку». Кстати, количество рифмованных пар в словаре очень велико – подбирается к семидесяти тысячам. А значит, этот сайт, кроме всего прочего, пригодится для того, чтобы генерировать варианты для застольных буриме.

Сад расходящихся хокку

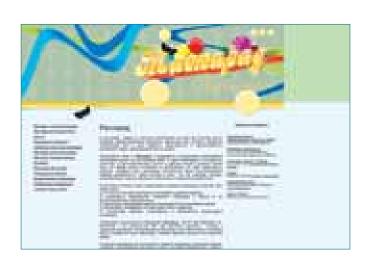
hokku.netslova.ru

Интерактивная литературная игра «Сад расходящихся хокку» появилась в Рунете в сентябре 1997 г. Создателями этого проекта, в то время входившего в состав культового Zhurnal.ru, были Роман Лейбов и Дмитрий Манин. Приятно, что и по сей день ресурс по-прежнему популярен. К 2000 г. в «Саду» произрастало около 16 тыс. трехстиший в японском стиле, а сейчас их уже более 42 тыс.

Почему «сад» и почему «расходящихся»? Чтоб ответить на этот вопрос, заглянем в правила игры. В соответствии с ними потенциальный автор может написать и опубликовать на сайте хокку собственного производства, но он должен использовать в качестве первой строчки последнюю или в качестве последней – первую строку любого из уже имеющихся в фонде трехстиший.

Маскарад

www.masked-ball.ru



С детства у многих из нас новогодние праздники ассоциируются с карнавальными нарядами, масками и тому подобными атрибутами. На сайте, с содержимым которого мы рекомендуем ознакомиться, вы не найдете советов по части изготовления масок или опубликованных сценариев костюмированных балов. Но зато получите массу интереснейшей информации об истории маскарадов как развлекательных мероприятий.

Виртуальные гадания

arhangel.ru



Вспомним известную цитату «Раз в крещенский вечерок девушки гадали». В околоновогодний период у народа действительно обостряется страсть к всевозможным предсказаниям, гороскопам и другим способам определения «что было, что будет и чем сердце успокоится». Сайт archangel.ru предлагает весьма обширный набор разнообразных онлайновых гаданий (на обычных картах, картах Таро и прочее), «квазипсихологических» тестов, астрологических материалов. Все бы неплохо, но обилие навязчивой рекламы очень уж отвлекает от глубоко личного процесса тестирования или «заглядывания в будущее».

Цитатник Рунета

bash.org.ru

Предположим, что грядущий Новый год вам предстоит встречать в компании друзей, знакомых со Всемирной Сетью не понаслышке. Если вы попытаетесь развлекать такую публику старыми «боянами», то вас по меньшей мере не поймут. Для того чтобы подобное испытание встретить во всеоружии, прогуляйтесь в «цитатник». Мы уверены, после этого ваш арсенал приколов и забавных историй существенно пополнится. Например, вот такой фрагмент из беседы по ICQ:

<Jusa> мне котенка принесли, белого пушистого

<Kallamish> сфоткай, покажи

<Jusa> фотика нет

<Kallamish> отсканируй,

сразу же напомнил мне старинную забаву, которую давным-давно популяризовал знаменитый Клиф Блежински из Epic Games.

Pim Pam Pum

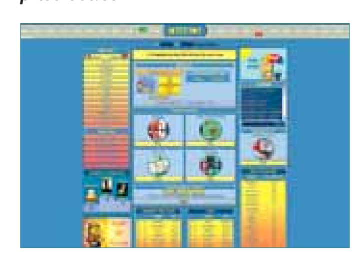
pimpampum.net

Возможно, кому-то доведется провести новогоднюю ночь не в шумной компании, а в тихом обществе со своим компьютером, подключенным ко Всемирной Сети. Не беда, ибо Интернет предлагает массу развлечений, причем таких, которые в реальной жизни попросту невозможны.

Вот умельцы с сайта с задорным названием Pim Pam Pum интенсивно эксплуатируют фотохранилище Flickr (кстати, по-моему, именно этот ресурс в течение 2006 г. чаще всего упоминался в нашей интернет-рубрике). Например, зайдя в раздел FlickrTV, вместо того чтобы лицезреть порядком поднадоевшие лица представителей российской и украинской попсы, переполняющие любой новогодний телеэфир, полюбуетесь на слайд-шоу избранных изображений с «Фликра».

Игры 2.0

pitstreet.com



Платформа AJAX лежит в основе многочисленных онлайновых сервисов, с которыми мы знакомили читателей в течение года. Перед праздниками не грех обратить их внимание на сайт, посвященный «аяксовским» игрушкам.

Как и положено ресурсу в стиле Web 2.0, pitstreet не ограничивается лишь предоставлением возможности бесплатно поиграть (приятно, что «шара» здесь не сопровождается рекламными баннерами), но и формирует свое пользовательское сообщество.

Для того чтобы просто поиграть, регистрироваться не нужно, однако если этого не сделать, окажутся недоступными дополнительные льготы, такие как участие в турнирах и форумах, включение в рейтинги, использование заработанных в играх очков в разделе *Казино*.

SUP глазами пионера ЖЖ

Роман Лейбов

Не так давно в русскоязычном секторе разразилась настоящая драма со скандалами, разборками, спорами и угрозами некоторых пользователей бросить все и перейти на другой сервис дневников.

Весь сыр-бор разгорелся из-за того, что совсем недавно организованная компания SUP получила от владельца ЖЖ, фирмы SixApart, лицензию на обслуживание русскоговорящих пользователей. Кстати, на ее презентацию в Москву прибыл сам создатель LJ Брэд Фитцпатрик.

Мы попросили самого первого активного русскоязычного лжеюзера – профессора Тартуского университета Романа Лейбова – прокомментировать ситуацию.

Набор шрифтов, оговариваемых в спецификации HTML, ограничивается разметкой речи либо должен применяться в документе для осуществления различных типов выделения. <...>

SUP печать текста со сдвигом вверх (верхний индекс)

Спецификация HTML 3.2

Все происходящее сейчас вокруг «покупки компанией SUP русскоязычного сектора LiveJournal (Живой Журнал, ЖЖ) имеет несколько составляющих.

Во-первых, речь идет об экономике. Покуда ЖЖ был проектом полулюбительским, работавшим поначалу вообще на энтузиазме, а потом – на малом бюджете, он мог выживать за счет добровольных взносов ряда «платных пользователей». В обмен на оплату лжеюзер получал некоторые преимущества перед другими (доступ к быстрым серверам – на моей памяти они несколько раз работали хуже, чем обычные; возможность проводить опросы; расширенную «ленту друзей», еще какие-то мелкие «конфетки»). После продажи сервиса компании SixApart новые владельцы задумались о том, как конвертировать популярность этой социальной сети в деньги. Первое, что приходит в голову и что было сделано сразу: предложить чуть урезанный набор преимуществ «платных пользователей» тем, кто согласится в обмен на привилегии разрешить прикручивать к своим дневникам рекламу.

Не знаю, насколько начинание было эффективным, но сбрасывание части работы на «национальный сегмент» вполне резонно. Заметим, что русская околоблоговая среда является примером исключительно удачного использования добровольного труда программистов, достаточно сказать, что самый популярный клиент ЖЖ – Semagic – назван в честь питерского жителя Алексея Семенова. Разумеется, «Суп» собирается включить какие-то элементы уже существующих вокруг ЖЖ сервисов в набор своих «конфеток».

В этом смысле название «Sup» представляется исключительно удачным: перед нами действительно некоторая надстройка над сервисом вроде циферки в верхнем регистре для указания степени. Уж какая там циферка выйдет в результате, отрицательная ли, ноль ли, единица или больше – поглядим.

Вопрос в том, кто именно прельстится вкусностями и что будет еще в коробке ассорти? Пока мне приходилось встречать только одного человека, который пользовался новой услугой SixApart – это был мрачный и беспощадный политический «тролль-комментатор» без единой записи в дневнике.

Во-вторых, пиар. Представлять начинание с помощью загадочных общих фраз и невразумительных намеков, а также нервных комментариев в частных дневниках, а затем выпускать длинные, но также довольно расплывчатые пресс-релизы – с моей точки зрения, не лучший способ завоевать доверие тех, на ком предполагается сделать деньги.

Название компании напоминает мне тот суп, что мы однажды приготовили с Женей Горным на



улице Сасси. Мы варили его без рецептов, по вдохновению. В нем были: сосиски, томатная паста, капуста, творог, немного пива и водки... Кажется, даже собака Вовы Литвинова отказалась его есть.

В-третьих, речь о политике и паранойе. Национальная принадлежность А. Б. Носика, высвеченная кириллическими буквами на его кипе, вызвала гнев одних, российская прописка компании – других. Страшный образ мирового грузино-масонского чудовища, которое каждую пятницу передает в Кремль содержание приватных записей сотен тысяч русских, как призрак по Европе, пошел бродить по дневникам особенно склонных к осеннему обострению граждан. Не знаю, при чем тут суп.



В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2006 г. оформит подписку на журнал «Mobility»

• через редакцию или почтовое отделение – на год,
• через службу курьерской доставки – на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу **«Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.**

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае оформления подписки через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу **(044) 496-3469, 270-3891** или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подписной индекс в Каталоге изданий Украины: **91101.**

Подведение итогов акции состоится **в январе 2007 г.**

Результаты будут опубликованы в Mobility, №2.

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Желаем удачи!

Терминал

Александр Птица

Авиатранспорт был и остается самым быстрым средством передвижения, особенно на далекие расстояния. Правда, в материальном плане авиаперелеты обходятся пассажирам куда дороже, чем наземные перевозки. Однако случается, что другого пути к точке назначения просто нет, или железная дорога съест слишком много времени. И тогда выход один – самолет. В этом небольшом обзоре мы постарались собрать ресурсы, полезные для воздушных путешественников, и надеемся, что читатели воспользуются ими при необходимости.

Украинский авиационный портал



www.aviation.com.ua

Уже само название, в котором фигурирует слово «портал», свидетельствует об определенной универсальности ресурса. На титульной странице посетителей встречает лента заголовков новостей, обновляющаяся весьма регулярно. Причем по содержанию эта информация охватывает очень широкий круг тем – от новых правил регистрации до курьезных случаев, связанных с авиаперевозками. Имеется прямая ссылка на сайт системы бронирования билетов Galileo.

Aviation Today. Только факты, ничего лишнего



www.avianews.com

У данного ресурса преимущественно новостной характер. Не спорим, новости из сферы авиации – вещь, несомненно, интересная, но не всегда они имеют практическую ценность. В этом смысле обращаем внимание читателей на раздел «Заметки пассажиров», откуда можно почерпнуть немало полезных сведений и, стало быть, не повторять в будущем чужих ошибок. Сайт хорошо иллюстрирован фотографиями воздушных лайнеров.

Крылья. Все об украинской авиации

www.wing.com.ua

Из украинских авиационных сайтов универсального характера именно этот имеет, пожалуй, наиболее разносторонний контент. В его «поле зрения» попадают и новости, и материалы по авиастроению, и статьи о военной и гражданской авиации. Организована неплохая библиотека с тематическим рубрикатором. Да и иллюстрированный справочник, освещающий многие практические аспекты, является отличным дополнением к основному содержимому ресурса.



E-bilet

e-bilet.com.ua

Один из украинских сайтов, предлагающих сервис онлайнового бронирования авиабилетов. Администрация ресурса утверждает, что, пользуясь его услугами, пассажир может подобрать оптимальный тариф и маршрут своего путешествия. По ее словам, система позволяет забронировать места на рейсы более чем полутысячи авиакомпаний на даты, начиная с ближайшей и на год вперед. Способы оплаты варьируются – от кредитной карты до наличных курьеру при доставке.

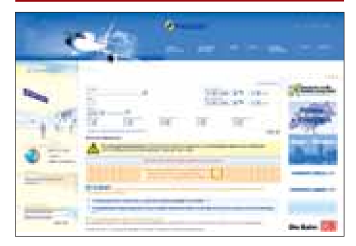


Galileo в Украине

www.galileo.com.ua

С 2000 года в нашей стране работает подразделение компании Galileo International, одного из мировых лидеров по внедрению так называемого электронного тикетинга. В настоящее время в США более 90% билетов выписываются через систему Galileo/Apollo в электронном виде. Среди международных и локальных авиакомпаний, действующих в Украине, двенадцать уже пользуются ее услугами. Кстати, упомянутый в этом обзоре ресурс e-bilet функционирует на базе Galileo.

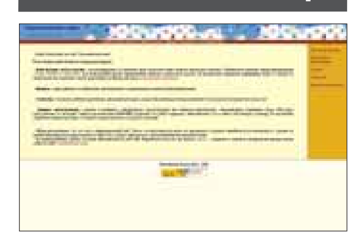
Аеросвіт



www.aerosvit.ua

Чувствуется, что компания «Аеросвіт» подошла к реализации своего онлайнового представительства более серьезно, чем конкуренты из МАУ, соорудив собственный сайт в соответствии с международными стандартами качества контента и функциональности. Но при этом она не слишком заботилась об элегантности или стильности его дизайна. Зато количество разделов и уровень полезности содержащейся в них информации не могут не радовать.

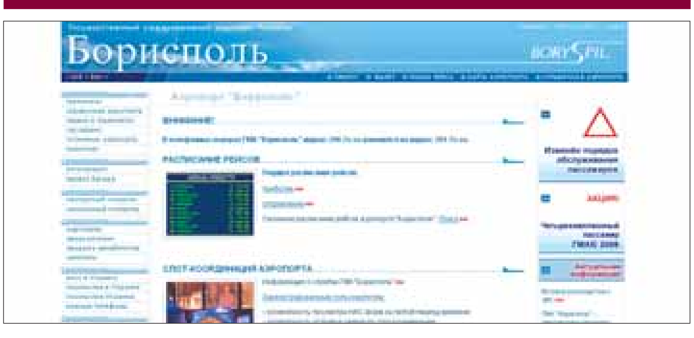
Авиакомпании мира



wb-air.narod.ru

Этот незатейливый ресурс, созданный энтузиастами, вполне может выполнять роль справочника по мировым авиакомпаниям. В основном разделе опубликован список, а название каждой из входящих в него фирм содержит гиперссылку на ее официальное представительство во Всемирной Сети. Имеется и информация по альянсам компаний типа StarAlliance или SkyTeam.

Аэропорт «Борисполь»



boryspil-airport.kiev.ua

Было бы странно, если бы в этот обзор не попал официальный сайт самого крупного аэропорта нашей страны. Отметим, что при относительно бедном дизайне ресурс очень функционален. Непосредственно с титульной страницы обеспечивается доступ к актуальной информации о вылетах и прибытии, плану аэропорта и разделу поиска нужных рейсов. Структура контента весьма удобна, и для того, чтобы найти необходимые сведения, скажем, о таможенном контроле или правилах провоза багажа, тратить много сил не приходится.

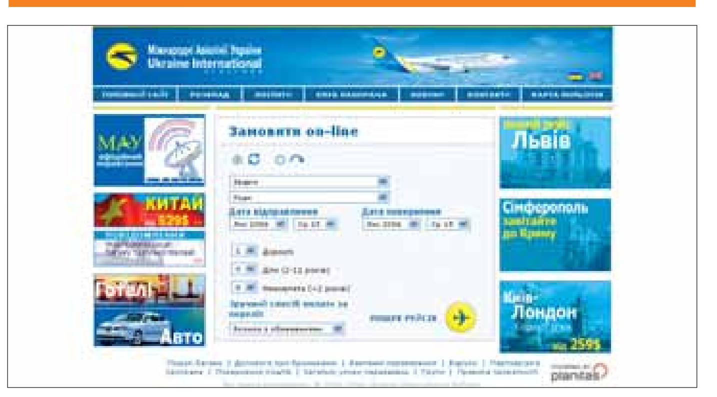
Заказ и доставка авиабилетов



www.worldservice.com.ua

Данный сайт, специализирующийся на бронировании, продаже и доставке билетов, радует приятным дизайном. Что, как вы сами понимаете, не главное. Но если говорить об удобстве пользования, то в этом смысле все в порядке. Какие бы услуги ни потребовались посетителю (то есть потенциальному пассажиру), он быстро попадает в нужный раздел. Результат тестового «заказа» билета на некий рейс позволяет утверждать, что система работает достаточно быстро.

Міжнародні авіалінії України



www.ukraine-international.com

Сайт МАУ, одной из крупнейших украинских авиакомпаний, производит неплохое впечатление. Отметим, что дизайн изысками не отличается, но все выполнено аккуратно и достаточно функционально. В наличии большинство сервисов, полезных для пассажиров. Здесь и расписание полетов, и бронирование билетов, и онлайновое отслеживание «судьбы» потерянного багажа.

В блокнот авиапутешественнику

Сайты авиакомпаний

www.malev.hu
www.lot.com
www.csa.cz
www.aua.com
www.swiss.com
www.klm.nl
www.britishairways.com
www.lufthansa.com
www.aeroflot.aero
www.rusair.com
www.alitalia.it
www.iberia.com
www.scandinavian.net
www.airfrance.fr
www.delta.com
www.aa.com

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритеты – тактические action, автосимуляторы

В ноябре Янош сдавал экзамен по вождению автомобиля. А так как при этом хулиганить и безобразничать на дороге крайне не рекомендуется, Spart давал выход эмоциям на ночных трассах Need for Speed: Carbon. Впрочем, без традиционных военных шутеров все равно не обошлось.

Игра месяца
Need for Speed: Carbon

ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритеты – RPG, MMOG, микс

Олег традиционно посвятил достаточно много времени замечательным shareware-игрушкам, к тому же был отличный повод – конференция Casuality Europe: East 2006. Из «серьезных» игр главреда больше других захватила «Завтра война» по одноименной трилогии Александра Зорича.

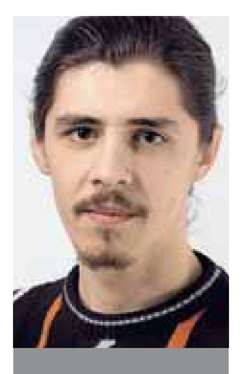
Игра месяца
«Завтра война»

МАКСИМ КАПИНУС

Приоритеты – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Максим целый месяц экспериментировал с различными версиями долгожданной Windows Vista и занимался прослушиванием акустических систем 5.1. Естественно, после такой нервной работы ему просто необходимо было отдохнуть в любимом Counter-Strike: Source.

Игра месяца
Counter-Strike: Source

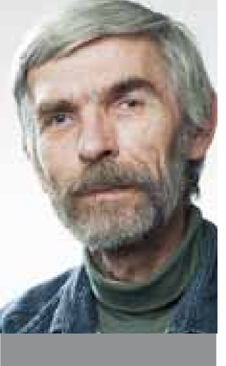


РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритеты – ролевые игры, стратегии

Начало сезона продаж позитивно сказалось на количестве вышедших проектов. К сожалению, Stronghold Legends получилась не более чем дополнением ко второй серии игры, зато Sid Meier's Railroads! хоть и имеет совсем мало общего со старой Railroad Tycoon, полностью устроила Рому.

Игра месяца
Sid Meier's Railroads!



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритеты – адвентюры, микс, MMOG, игры для портативных консолей

Саша, кроме «Территории игр», посетил и выставку «ИгроМир», где проникся атмосферой «Легенды о рыцаре» от Katauri Games. Все это время Алекс играл на DS, помогая героям музыкальной Elite Beat Agents. Но выход Final Fantasy V Advance изменил его решение по выбору игры месяца.

Игра месяца
Final Fantasy V Advance (GBA)

СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритеты – action, консольные игры

Несмотря на то что на ПК в этом месяце вышло достаточно много интересных проектов, Сергей остался верен консолям. Тем более что Final Fantasy XII хоть и сильно отличается от предыдущих игр сериала, все равно остается «Финалкой». К тому же это традиционно очень масштабная и красивая RPG.

Игра месяца
Final Fantasy XII (Sony PlayStation 2)

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт. Наши тестовые системы оборудованы процессорами от AMD Athlon 64 3000+ до Intel Pentium 4 XE 3,40 GHz, 1–2 GB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до GeForce 7800 GT. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

★★★★★
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

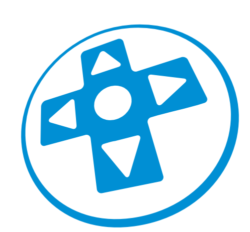
★★★★★
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.



территорияигр

Олег Данилов

В конце октября в выставочном комплексе «КиевЭкспоПлаза» в рамках выставки «ЦифроМания:) 2006» с успехом прошла первая экспозиция «Территория игр», собравшая разработчиков и издателей компьютерных игр из Украины и ближнего зарубежья. В программу «Территории игр» были включены и конференция для специалистов, и красочное шоу для всех энтузиастов гейминга.

Хотя «Территория игр» занимала достаточно небольшую выставочную площадь, влияние игровой экспозиции, организованной при участии коллег из журнала Gameplay, чувствовалось буквально на всей «ЦифроМании:) 2006». Благодаря участию наших партнеров из EuroIndex, помощи технологического спонсора – компании Intel, а также других спонсоров экспозиции – Logitech, DataLux и Delfics – удалось провести настоящее яркое шоу для геймеров.

Стержнем композиции стал стенд компании Intel и ее партнеров, украинских фирм–производителей ПК – Delfics, everest и «Версии», а также Microsoft. На этой огромной игровой площадке в режиме non-stop проходили турниры по современным компьютерным играм – Quake 4, «В тылу врага 2», Prey, «Герои Уничтоженных Империй», Age of Empires III, Rise of Nations: Rise of Legends и GTI Racing. Всего за четыре дня выставки здесь было проведено более тридцати мини-турниров, в них приняли участие около трехсот посетителей, которые могли выиграть поощрительные призы как в киберспортивных соревнованиях, так и в

разнообразных викторинах и конкурсах, проводимых компанией Intel совместно с Microsoft. Кстати, «Территория игр» стала великолепным испытательным стендом для новых процессоров Intel Core 2 Duo. Все системы на шоу были оборудованы данным CPU, и как показали четыре дня выставки, они просто великолепно справляются с самыми сложными и высокотехнологичными играми – ни одного сбоя или притормаживания, даже в самых динамичных сценах – великолепный результат. «ДПК» рекомендует Intel Core 2 Duo всем читателям, увлеченным компьютерными играми.

Нельзя было протолкнуться и возле виртуальных гоночных тренажеров, построенных компанией Intel, – здесь все желающие могли почувствовать себя настоящими пилотами F1, прокатившись на бело-синем болиде BMW-Sauber по трассе Нюрбергринга в весьма реалистичной игре rFactor.

Кстати, многие IT-компании, чьи стенды располагались за пределами «Территории игр», прониклись игро-вой тематикой и проводили на своих стендах мини-турниры по популяр-ным компьютерным и консольным стратегиям и шутерам. Так, напри-мер, на стенде компании DataLux, официального дистрибьютора Logitech в Украине, состоялись со-ревнования не только по ПК-играм – WarCraft III, NFS: Most Wanted и FIFA 07, но и по консольным – Soul Calibur III и Tekken 5. Подобные шоу организовали и другие участники «ЦифроМании».

Еще одним постоянным центром внимания зрителей стала шоу-площадка «Территории игр», на которой практически без перерывов проходили викторины и конкурсы от редакции журнала Gameplay, компаний Intel и Logitech. Кроме того, именно здесь разработчики могли презентовать свои новые проекты широкой публике, ответить на вопросы зрителей и пообщаться с целевой аудиторий.

Изюминкой программы стали видеоинтервью с гуру игровой индустрии Украины и России. Так, на вопросы редакции Gameplay и игроков отвечали директор компании Action Forms Игорь Карев (кстати, по его словам, движок «Анабиоза» уже используется для разработки нескольких новых шутеров); легендарный Сергей Прокофьев из «Альфа-Класс», создатель одной из первых украинских игр King Bounty 2; Сергей Климов из snowball.ru, сообщивший, что в ближайшее время компания начнет выпуск украинских локализаций западных проектов; Антон Большаков из GSC Game World, пообещавший подарить фанатам S.T.A.L.K.E.R. свой джип в случае, если проект не выйдет в установленный срок; писатель-фантаст и игровой сценарист Александр Зорич (Яна Боцман и Дмитрий Гордиевский), раздавший кроме того несколько сотен автографов своим поклонникам. И если вы по какой-то причине не попали на выставку, то все равно сможете ознакомиться с этими интервью – их запись размещена на ДПК-DVD.

Еще одним интересным событием на шоу-площадке «Территории игр» стал Gameplay Quest, проведенный при участии редакции «Домашнего ПК». Четыре команды знатоков должны были в течение дня искать на выставке ответы на двенадцать очень сложных вопросов, имеющих отношение к компьютерным и консольным играм. Призы победителям предоставили компании Intel, Elitek, Delfics и журнал Gameplay. Нас приятно удивили уровень знаний участников и их настойчивость в поисках ответов.

Развлекательную часть шоу разнообразили и украшали команда по брейк-дансу и украинские капоэйристы. И те и другие показали







Конференция



Среди прочитанных на конференции «Территории игр» докладов особым успехом пользовались выступления сотрудников норвежской компании Funcom, посвященные управлению процессом разработки глобальных многопользовательских игр. В рамках этих докладов была показана демо-версия ожидаемой миллионами геймеров MMORPG Age of Conan. С интересом гости конференции выслушали выступление Сергея Климова, посвященное перспективам развития рынка компьютерных игр СНГ в 2007–2009 гг., а также доклад писателя-фантаста Александра Зорича о специфике написания художественных сценариев современных проектов. Кроме того, на конференции были подняты вопросы многопоточных вычислений в играх (Intel) и аппаратного ускорения физики (ATI).

высший класс – во время их выступлений на шоу-площадке собирались толпы зрителей.

Но «Территория игр» это не только яркое шоу и выставка достижений украинского игропрома. Для профессионалов в течение первых двух дней был проведен ряд семинаров, посвященных разработке и оптимизации игр, использованию новейших процессорных и графических технологий, аспектам продюсирования и секретам написания качественного сценария. Доклады прочли представители Intel, ATI, Funcom, snowball.ru и Kranx Production. Конференцию посетили более 400 специалистов из украинских игровых компаний.

В последний день выставки экспертная комиссия Gameplay выбрала лучшие проекты из представленных на «Территории игр». Итак, победителя-ми стали:





Антон Большаков (GSC Game World) верит в успех грядущего S.T.A.L.K.E.R.

Лучшая игра без издателя – «Бельтион: По ту сторону ритуала» (Rostok Games);

Лучшая TBS – «Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов» («АльфаКласс»/«Новый Диск»/«Одиссей»);

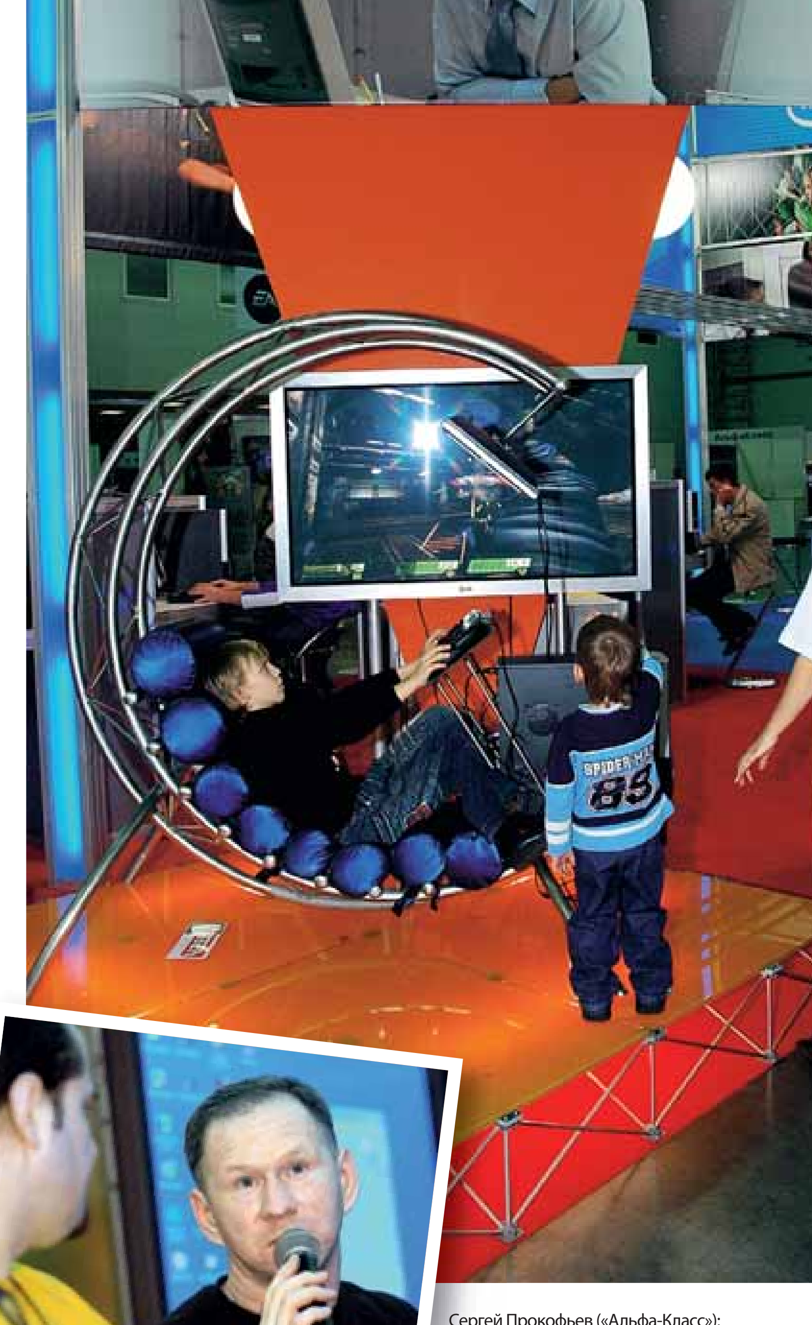
Лучшая RTS – «Герои Уничтоженных Империй» (GSC Game World);

Лучший FPS – You Are EMPTY (Digital Spray Studios/Mandel ArtPlains/«1С»);

Лучший издатель – «1С».

По мнению многих участников и посетителей «Территории игр», дебютное шоу удалось. И пусть пока выставка собрала под свои флаги не все украинские и российские компании, занимающиеся играми, в том что в следующем году она состоится и будет еще интересней и представительней, не сомне-вается практически никто. Подтверждение тому – количество зрителей, побывавших на «ЦифроМании» и «Территории игр» в течение четырех дней, – более 24 тыс.

Что ж, шоу закончилось, но мы надеемся увидеть вас, уважаемые читатели, и в следующем году – будет весело.

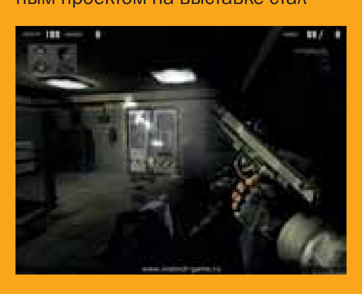


Сергей Прокофьев («Альфа-Класс»): «Нам просто нравится жанр пошаговых стратегий»

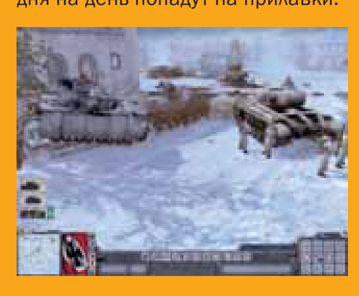
Игры

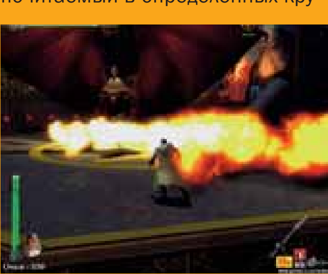
Естественно, главное на игровом форуме – это, конечно же, игры. И хотя никаких громких анонсов на «Территории игр» сделано не было, каждый посетитель мог найти для себя проект по вкусу. Пожалуй, самым технологичным проектом на выставке стал «Анабиоз: Сон разума» от киевской компании Action Forms. Этот action с элементами horror повествует о судьбе замерзшего во льдах корабля, людях, которые жили и умирали на нем, и позволяет игроку вмешиваться в события, произошедшие в прошлом, пытаясь таким образом снять проклятие и понять причины гибели ледокола. Отменная графика, интересные находки в геймплее — похоже, нас ждет очень неординарный проект.

На стенде фирмы «1С» демонстрировались новинки, которые со дня на день попадут на прилавки. Раллийная аркада «УАЗ 4×4: Полный привод» на движке Xpand Rally посвящена, естественно, автомобилям производства Ульяновского автозавода. «Братва и Кольцо» – action/RPG, в ее создании принимает участие глубоко почитаемый в определенных кру-



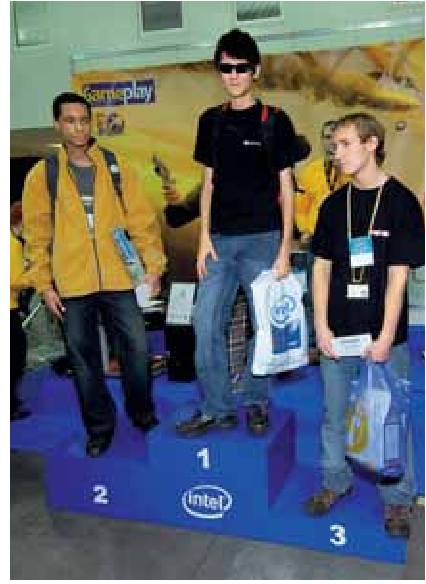








Игорь Карев (Action Forms): «Движок «Анабиоза» будет использоваться еще в нескольких шутерах»



Усталые, но довольные участники Gameplay Quest: «Было здорово, хотя и очень сложно»



Боевое искусство капоэйра представлено сразу в нескольких видеоиграх

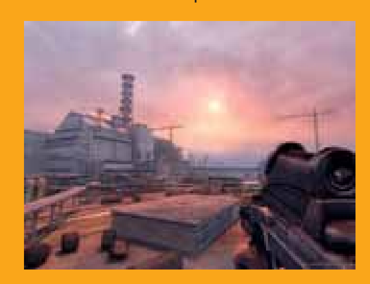
Уличные танцы близки по духу игровой субкультуре

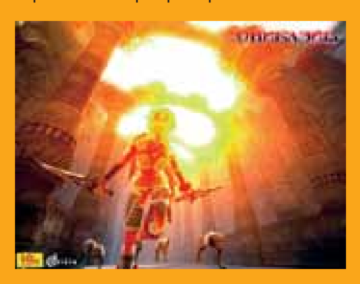
гах переводчик Дмитрий «ст. о/у Гобилин» Пучков. В основу игры лег пародийный перевод кинотрилогии «Властелина Колец».

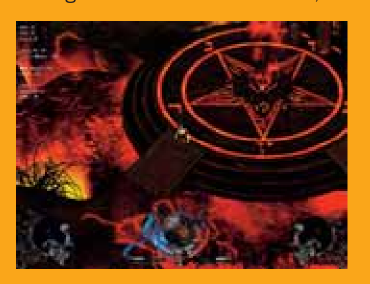
Компания «Руссобит-М» показывала новые игры – «Глюк'Oza: Зубастая Ферма» и «Глюк'Oza Action» – соответственно стратегия и боевик с участием харизматичных персонажей клипов известной российской исполнительницы. Кроме того, компания презентовала проекты студии Deep Shadows – «Предтечи» и White Gold.

Одной из новинок выставки стала стратегия «Барьер миров» от киевской Ulysses Games. Основная фишка этой RTS – возможность захватывать и терроформировать поверхность, ну и, естественно, барьер, разделяющий мир людей и демонов.

В рамках экспозиции были показаны также дьяблоподобная Armageddon: Bless of Antichrist, вторая часть пошаговой стратегии «Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов», шутер «Инстинкт» от студии Newtonic, action/RPG «Бельтион: По ту сторону ритуала» и ряд других как уже вышедших, так и находящихся в разработке проектов.













ИгроМир

В последнее время в мире игровыставочного бизнеса происходят существенные перемены. Вам уже известно, что супермасштабная, яркая и шумная лос-анджелесская E3 «ужалась» до размеров камерного и чисто делового мероприятия, но зато потребительские шоу в Лейпциге и Токио стремительно набирают вес, привлекая толпы тех, для кого делаются игры, т. е. геймеров.



Александр Птица

Именно на эту аудиторию и была рассчитана прошедшая в начале ноября в одном из павильонов Всероссийского выставочного центра (бывшая ВДНХ) в Москве первая выставка «ИгроМир 2006». Заботы по ее обустройству взяла на себя питерская команда DTF, очень известная в российской игровой индустрии как организатор ежегодной конференции разработчиков КРИ. Ребята рассудили здраво: КРИ – для специалистов, «ИгроМир» – для пользователей. И надо сказать, что начинание оказалось весьма удачным, а местные геймеры получили свой собственный «мини-Лейпциг».

Действительно, перемещаясь по выставочной площадке, я ощущал некоторое déjà vu и вспоминал Games Convention – те же страждущие и жаждущие «халявных» вкусностей подростки, к концу дня нагруженные лутом, собранным в непосильных трудах, череда конкурсов и раздач футболок, дисков, постеров и, естественно, возможность пощупать собственными руками еще не вышедшие продукты и, наконец, неприлично большое (а может, так и надо) количество booth-babes.

Внимание! Фотографий бородатого дядьки в репортаже нет (оставлены в архиве для потомков).

Отрадно, что были представлены все платформодержатели, хотя из консолей нового поколения публике оказалась доступна только Xbox 360. К сожалению, на стенде Microsoft практически отсутствовали перспективные новинки, зато крутились заслуженные хиты, уже завоевавшие признание игроков. Кстати, в

рамках выставки прошла пресс-конференция, на которой руководитель подразделения программно-аппаратных развлекательных комплексов Microsoft Russia Алексей Бадаев объявил о том, что с декабря начнутся официальные продажи Xbox 360 в России, а цена консоли будет меньше, чем у «серых» поставщиков.

С продуктами для PS3 можно было ознакомиться в специальном театре, где демонстрировались ролики, поскольку «живая» приставка, как я уже отметил, отсутствовала, тем не менее очередь поглазеть на киношки не иссякала в течение всего времени работы выставки. Из разговора с директором по маркетингу и продажам Sony Computer Entertainment в России и СНГ я узнал, что PS3 появится в Украине практически одновременно с остальной Европой.

На стенде российского представителя Nintendo, коим является ND Videogames, вожделенную Wii обнаружить не удалось, однако признаки приближения российского старта были налицо – здесь принимались предзаказы на нее. А тем, кто взвешивал свой мозг с помощью Big Brain Academy, выдавались соответствующие сертификаты.

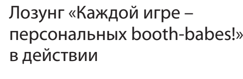
Мощно выступила самая крупная в мире издательская компания Electronic Arts. И ее стенд, и обилие игр на нем безусловно произвели впечатление на российскую публику. Кстати, ожидаемую многими Crysis представляли ее создатели из компании Crytek.











Лозунг «Каждой игре – персональных booth-babes!» в действии

А уж знакомых нам российских разработчиков наблюдалось великое множество. Как всегда, очень приятным и полезным было общение с Дмитрием Гусаровым (Katauri Games). От души поздравляем Диму с почетными наградами «Открытие выставки» и «Лучшая отечественная игра», которые он получил от редакций российских игровых журналов за свой замечательный проект «Легенда о рыцаре». Я бы еще дал «Легенде» премию за самые изысканные одеяния booth-babes.

Среди российских издателей больше всего игр было представлено фирмой «1С» (кто бы сомневался!). Самый стильный (и вместе с тем очень удобный для посетителей) стенд построила себе компания «Бука». Она же заслуживает приз за лучшую линейку ожидающихся локализаций (в которой, кроме всего прочего, значится PC-версия наших любимых «кролегов»). Самых отвязных зарубежных гостей привезла «Акелла», в чем я убедился на пресс-конференции Винса Дези и его коллег из Running With Scissors, непрерывно исторгавших потоки приколов и стеба в процессе рассказа о Postal 3.

Какими-то громкими анонсами «ИгроМир» отмечен не был, тем не менее порадовало количество проектов, которые уже близки к завершению. По всем параметрам первый опыт организации российского потребительского шоу оказался успешным, и нет никакого сомнения, что в следующем году «ИгроМир» снова распахнет свои двери перед любителями компьютерных и видеоигр.

Александр Птица

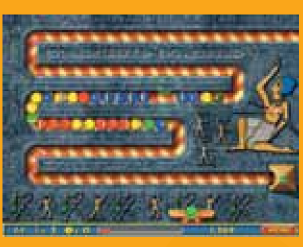
Мы любим маленькие игрушки, съедающие уйму времени. Мы уже около года практически ежемесячно знакомим вас с лучшими образцами развлекательных программных продуктов, которые сейчас принято называть казуальными играми. А в том, что делали это ненапрасно, мы убедились на конференции Casuality Europe: East 2006.

Casuality Europe: East 2006

В течение трех ноябрьских дней Киев можно было считать всемирной столицей казуального гейминга. И действительно, на конференцию съехалось более 300 участников, причем она привлекла немало гостей из-за рубежа. И каких гостей! Один список спонсоров и участников мероприятия с перечислением всех их регалий занял бы больше места, чем весь этот репортаж. Но все же нельзя не упомянуть тех, кто взял на себя основные заботы по организации, – компании Alawar Entertainment, CTXM и Friends Games. Их инициативу поддержала международная Casual Games Association.

По мнению присутствовавших, киевская встреча оказалась исключительно удачной как в семинарско-лекционном плане, так и в смысле установления контактов между нашими разработчиками и крупными зарубежными издателями и дистрибьюторами. Всеобщий интерес вызвали и «публичные порки» новых проектов асами казуального игростроения, давшими молодым командам массу ценных советов о том, как сделать потенциальный хит.

Следующая встреча казуалов намечена на февраль 2007 г. и состоится она в Амстердаме.









Дэн Пригг
Real
Вообще-то говоря, есть так называемые примитивы в игровой механике казуальных игр, популярность которых никогда не снизится из-за того, что они обращены к глубинным свойствам человеческой натуры. К примеру, match 3 – это прямая отсылка к процессу познания в детстве, когда мы учились комбинировать какие-то элементы.



Крейг Холланд
FreezeTag
Казуальные игры – это удовольствие для всей семьи. Их любят и дети, и взрослые. Хочу также сказать, что все больше проявляется тенденция к комбинированию в одной игре элементов нескольких жанров, что разнообразит геймплей и доставляет дополнительный «фан» пользователю. В качестве примера приведу серию Mystery Case Files.



Кенни Динкин
Playfirst
В сфере казуальных игр у разработчиков есть прекрасная возможность экспериментировать и воплощать в жизнь самые оригинальные идеи. Чаще всего этого не позволяют себе создатели больших проектов. Их сковывает нежелание издателей рисковать. А я готов вложить средства в по-хорошему безумную игру, если она мне понравится.



Эрни Рамирез

Reflexive Entertainment

Мне кажется, что классические жанры казуальных игр, такие как арканоид, match 3 и т. п., с течением времени не будут терять своей популярности. Здесь уместно сравнение с кинематографом, ведь во все времена массовые жанры типа комедий, боевиков, приключенческих лент привлекали миллионы зрителей.



Джессика Тамс

Casual Games Association

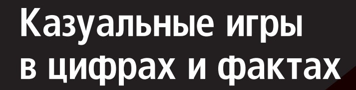
Научиться играть в казуальную игру очень просто. Обычно необходим минимум времени, чтоб освоиться с правилами и выйти на хороший уровень. Им можно посвятить и пять минут, и пять часов за раз. Это всегда удовольствие. Должна сказать, что лучшие из наших игр вызывают привыкание.



Александр Лысковский

Alawar Entertainment

Я бы присудил приз от индустрии (если бы таковой был запланирован на этой конференции) руководителю студии Sugar Games Михаилу Третьякову за то, что он первым из наших разработчиков обнародовал объем продаж и размер прибыли, полученной его компанией за хитовую игру Rainbow Web, которую приобрели более 56 тыс. человек.



Казуальные игры в цифрах и фактах

Казуальные игры стали большим бизнесом. Только в США в 2005 г. оборот достиг 713 млн долларов. По прогнозам, к 2008 г. он возрастет до 1,5 млрд долларов.

Сегодняшний обобщенный портрет типичного казуального игрока – американская женщина в возрасте от 35 до 55 лет.

Среднее отношение количества закачек казуальных игр к числу продаж составляет 100:1.

Для создания игры, которая может попасть в Top 10, обычно требуются 1–2 программиста и 1–2 художника на полный рабочий день в течение полугода.

Бюджеты варьируются от 50 до 500 тыс. долларов.



Дэвид Никсон

Oberon Media

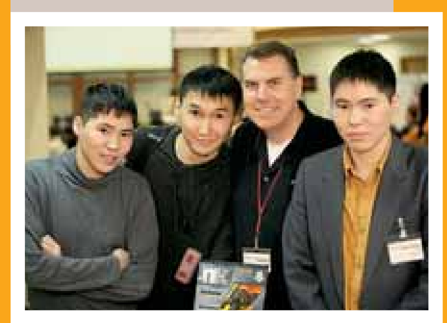
Я полагаю, что в ближайшем будущем казуальные игры распространятся на еще большее количество платформ. Вскоре наступит эра, когда один геймер будет играть на ПК, а другой – на мобильном телефоне.



Тарас Тарасов

Friends Games

Меня порадовал интерес, проявленный к нашей конференции украинскими разработчиками, причем среди ее участников были не только те, кто трудятся в сфере casuality, но и создатели «больших» игр и серьезного ПО.



Первую игру, изданную компанией FreezeTag (Xango Tango), сделали ребята из Якутии



Асы из Oberon Media и Reflexive оценивают новые проекты в процессе «публичной порки»



Понравится ли игра Мелиссе ДиДжойя, продюсеру из Big Fish?

Меч и магия Гордона Фримена

Dark Messiah of Might and Magic

Формула игры

Half-Life 2 + Arx Fatalis =
Dark Messiah of M&M

Последние «настоящие» Might and Magic



Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
Might and Magic VII: For Blood and Honor
ДПК 8–9/1999

Сергей Светличный

Первым делом хочу разочаровать всех поклонников ролевого сериала Might and Magic – «Темный Мессия» не имеет ничего общего с предыдущими играми, оригинальный M&M, похоже, умер вместе со своей вселенной, и действие Dark Messiah, как и недавних Heroes of Might and Magic V, разворачивается в абсолютно новом мире – Ashan. Причем, что характерно, даже с пятыми «Героями» «Темный Мессия» не связан никак.

Итак, мы играем за Сарета, ученика некоего довольно таинственного мага со смутным прошлым, и большую часть времени проводим в поисках различных артефактов – это очень удобно, поскольку разработчикам не нужно объяснять, за каким чертом мы поперлись в гробницу, кишащую монстрами, или почему мы должны срочно бросать все и отправляться на край света (читай – перебираться из одной локации в другую). Все просто – артефакт там, значит, и нам туда. В помощь нам выдают двух очаровательных спутниц – ангелоподобную, неумело пытающуюся подражать Эликс из Half-Life 2, и демоническую, которую, чтобы лишний раз не смущать игрока ее откровенными одеяниями (или же наоборот, заставляя его с нетерпением ожидать очередного ее появления во плоти), засаживают Сарету в черепную коробку, где она сексуальным голосом дает ему всякие наставления и отпускает разные шутки насчет первой спутницы. Далее распространяться о сюжете смысла нет – в конце концов Dark Messiah все-таки не полноценная RPG, а 3D-action (хоть и с ролевыми элементами), поэтому и сюжет здесь не особо-то и нужен.

Dark Messiah использует движок Source и смотрится очень хорошо. Конечно, игра могла быть еще кра-

сивее, но для этого пришлось бы поработать уже не программистам, а дизайнерам. Source облагородил бесконечные подземелья, пещеры и узкие коридоры заброшенных храмов, однако они не перестали быть мрачными и унылыми. Архитектурных излишеств в DMoM&M практически нет – даже там, где они могли бы быть (например, в самом начале, когда мы носимся по крышам средневекового города). Противники выглядят весьма достойно, правда, оригинальности в них нет ни на йоту – гоблинов, орков, пауков и зомби мы видели уже в доброй сотне игр, и в «Темном Мессии» они точно такие же, как и в любом другом фэнтезийном проекте.

Однако главное в Dark Messiah не графика. Главное тут – физика, на которой и завязан весь геймплей. Фирменный физический движок работает без отгулов и выходных – даже в самой Half-Life 2 он использовался не так интенсивно. Если задаться целью описать DMoM&M одним словом, то это будет... правильно, «физика», ведь убери ее – и получится совсем другая игра, не представляющая собой ровным счетом никакого интереса.

Прохождение, во всяком случае на первых порах, напоминает незабвенную Thief: The Dark Project (даже имена главных героев созвучны). Противников довольно много, и они достаточно сильны для того, чтобы в два счета вынести игрока, выскочившего на группу из трех-четырех орков с саблей наголо. Приходится использовать элементы окружающей обстановки, расставленные щедрой рукой разработчиков через каждые пару метров. В любом помещении, будь то склад, жилая комната или зал для отдыха усталых гоблинов, обязательно найдутся с полдесятка мест, где стены утыканы шипами (на них очень удобно насаживать противников), пару костров (монстры отлично горят) и минимум один навес с каменными глыбами, держащийся буквально на честном слове (честное слово перерубается легким взмахом меча, после чего камни заваливают наседающую на вас толпу). В общем, способов убиения неприятеля столько, что те самые Might & Magic отступают на задний план. Зачем рубить врага в капусту длинными мечами или швыряться фаерболами, если можно пинком ноги сбросить его в пропасть или заморозить перед ним землю и с чувством глубокого удовлетворения наблюдать, как очередной орк беспомощно поскальзывается на льду и летит прямиком в костер? Кстати, о пинках. Разработчики, похоже, сами не подозревали, насколько читерский прием у них получился – даже Чак Норрис, признанный мастер удара ногой с разворота, позеленел бы от зависти, увидев, как наш Сарет лихо разбрасывает в разные стороны толпы врагов с помощью этого самого пинка.

Но Dark Messiah – это, как уже говорилось, не чистый action, и ролевые элементы в нем также присутствуют. Впрочем, их немного, к тому же очки опыта вы зарабатываете не за убийство монстров, а строго по сюжету, после выполнения очередного задания, так что манчкинам тут делать явно нечего. Но все равно во второй половине игры ваш герой становится заметно сильнее, чем вначале, и это не лучшим образом сказывается на геймплее – получив возможность без особых проблем расправляться с «превосходящими силами противника», геймер, как всякое ленивое существо, пере-стает использовать изощренные способы убийства неприятеля (которые, честно говоря, к этому моменту начинают надоедать)... и играть в Dark Messiah становится уже не так интересно.


Чья стрела, я спрашиваю?


В склепе прорвало канализацию


Такие большие уши, а все равно не слышит, как мы подкрадываемся


Циклоп плохо видит, но при таких габаритах это уже не его проблемы


Скромненько, но чистенько

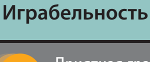

Бабушка-бабушка, а зачем тебе такие большие зубы?




Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчики
Arkane Studios/Kuju Entertainment
Издатель Ubisoft
Web-сайт
www.darkmessiahgame.com

Arkane Studios
Французский разработчик, основанный в 1999 г. и выпустивший пока лишь одну игру – очень необычный dungeon crawl от первого лица Arx Fatalis с инновационной системой заклинаний.
Игры Arx Fatalis
Проекты нет данных
Web-сайт www.arkane-studios.com



Вердикт ★★★★★

Хорошая action/RPG, чем-то неуловимо напоминающая Arx Fatalis

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Приятная графика; активное использование физического движка; огромное количество способов убийства противников

Никакой привязки к предыдущим играм цикла M&M; вторая половина игры выглядит слабее первой

Правила боя

Neverwinter Nights 2

Формула игры

Star Wars Knights of the Old Republic 2 + Neverwinter Nights = **Neverwinter Nights 2**

Последние классические RPG по правилам AD&D 

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure **ДПК 11/2003**
Neverwinter Nights **ДПК 8–9/2002**
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor **ДПК 12/2001**

Олег Данилов

Возможно, кому-то это покажется кощунственным, но одна из лучших RPG XXI столетия – Neverwinter Nights – оставила свой след в истории не благодаря интересной ролевой составляющей и захватывающему геймплею. Ценность NWN была в потрясающем, мощном и гибком редакторе приключений, который позволил фанатам создать за прошедшие с момента выхода проекта четыре года несколько десятков тысяч интереснейших приключений. Многие из них превосходили по глубине и уровню проработки оригинальную кампанию от BioWare. Да что там говорить, модули для NWN продолжают появляться и по сей день, несмотря на то что в графическом плане игра выглядит по сегодняшним меркам страшненько.

Гуру индустрии компьютерных игр, после развала знаменитой Black Isle Studios создавшие компанию Obsidian Entertainment, решили исправить это упущение, сделав на обновленном и изрядно доработанном движке SW:KotOR продолжение легендарной RPG – Neverwinter Nights 2. Основная фишка сиквела – еще более мощный и простой в использовании редактор, позволяющий реализовать любые, даже самые безумные идеи.

Первое, что сделала команда под руководством Фергюса Уркхарта, – привела движок SW:KotOR в соответствие современным требованиям. Игра поддерживает реалистичные тени от нескольких источников, очень грамотно реализует рельефное текстурирование, ну и, конечно, на всю катушку использует шейдеры. Хотя до уровня Oblivion картинка в NWN2 немного недотягивает, среди изометрических RPG это лучшее, что есть на сегодняшний день. Модели персонажей и монстров могут дать фору FPS средней руки, на броне героев видны даже отдельные чешуйки. А постэффекты заклинаний или дрожания воздуха просто завораживают. Кстати, если вы ждете выхода «Ведьмака», рекомендуем готовиться к апгрейду – этот проект использует тот же движок, что и NWN2. Впрочем, чтобы комфортно играть в Neverwinter Nights 2, вам все равно

понадобится достаточно мощная машина. В разрешении 1280×1024 при максимальных настройках на системе с Core 2 Duo, разогнанным NVIDIA GeForce 7900 GS и 2 GB памяти, NWN2 показывает в средней сцене 12–15 fps. Играть, конечно, можно, но неприятно. Впрочем, отключение комплексных теней поднимает fps почти в два раза.

Под стать графике и звуковое оформление. Музыка идеально подходит к геймплею, озвучку персонажей иначе как образцовой не назовешь, да и фоновые звуки традиционно очень качественные.

А что же собственно игра, спросят апологеты хардкорных RPG? К сожалению, должен вас разочаровать: несмотря на строгое следование правилам AD&D 3.5, новая Neverwinter Nights получилась слишком простой. Авторы, испуганные провалом двух предыдущих AD&D CRPG (The Temple of Elemental Evil и Pool of Radiance), пошли на поводу у масс – разрешили отдых в любой точке карты, чуть ли не в соседней с монстрами комнате. Второе упрощение – отмена заклинания Resurrect. Если хоть один из членов партии (а входить в нее могут четыре персонажа плюс сюжетные герои и призванные существа) остался жив, – умершие друзья тут же воскреснут с нулевым показателем здоровья. Честно говоря, это читерство, превращающее ролевую игру в чистопробную Diablo. Понятно, что в таких условиях партия может спокойно обойтись без клерика (о друидах и паладинах мы вообще промолчим), да и найм вора (барда, рейнджера и т. д.) тоже теряет смысл. Имея в команде трех бойцов любых классов и мага, вы пройдете через самое сложное подземелье как нож сквозь масло. Тактика проста как полено – воины идут в атаку, маг использует что-то «ковровое» типа фаербола или вьюги, потом «оживляет» павших соратников, компания отдыхает, маг восстанавливает заклинания и все двигаются дальше.

Самое обидное, что при такой прямолинейной боевой части авторы тщательно реализовали все нюансы схваток – контратаки, парирования, блоки, нападение сзади, применение заклинаний и т. д. NWN2 во всем четко следует AD&D 3.5, порой аж обидно. С какой детальностью и вниманием проработана система создания оружия и брони (здравствуй, SW: KotOR), в том числе и магического, сколько сил отдано реализации воровских умений, в частности установке ловушек! Жаль, что применения всему этому добру в базовой кампании нет. Оно просто не нужно. Зато разветвленная система диалогов, также заимствованная из SW:KotOR, используется на всю катушку. Вот, правда, отыгрывать плохого персонажа традиционно сложно. Два-три добрых поступка, и прощай возможность выбирать мультиклассы. Кстати, кроме базовых профессий (среди которых есть и новинка – варлок), имеются и более десятка престиж-классов, открывающихся при выполнении определенных условий.

Хотя сюжетную завязку (ура, это не амнезия, а нападение на родную деревню!) нельзя назвать оригинальной, сам сюжет весьма неплох. Все начинается с реликвии, хранящейся у приемного отца главного героя. Естественно, артефакт не так-то прост, впрочем, как и сам герой. Честно говоря, некоторые фрагменты игры вызывают стойкое дежавю – нечто подобное мы уже видели в первой части. Но за возможность побродить по местам боевой славы и встретить персонажей из предыдущих частей серии авторам можно простить многое. Да и диалоги в NWN2 чудо как хороши, а некоторые шутки вообще заслуживают помещения в Зал славы.

И хотя у авторов не получилось сделать идеальную во всех отношениях игру, сплоченное сообщество моддеров обещает вскорости исправить упущения. Благо обновленный редактор позволяет творить в полном смысле этого слова. Уже начаты работы по ремастерингу таких классических приключений, как Icewind Dale, Greyhawk и т. д. Похоже, эту игру ждет долгая и счастливая жизнь. Надеемся, не менее долгая, чем у оригинальной Neverwinter Nights.


И кто вас сюда звал?


Белоснежка и семь гномов


Ночь, улица, луна, аптека…


Драку в трактире заказывали?


Приятно познакомиться, Тролль


Маг – настоящая машина смерти

Паспорт



Жанр ролевая игра
Разработчик Obsidian Entertainment
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/nwn2/

Obsidian Entertainment
Студию в 2003 г. создали ветераны игровой индустрии, ранее работавшие в знаменитых Black Isle Studios, Blizzard Entertainment, Electronic Arts, Neversoft. Отцы-основатели компании – легендарные Фергюс Уркхарт, Крис Паркер, Даррен Монахан, Крис Авеллон и Крис Джонс.
Игры Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
Проекты нет данных
Web-сайт www.obsidianent.com

Вердикт ★★★★★

Несмотря на некоторые недостатки – лучшая на сегодня AD&D CRPG

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

\+ Потрясающая графика; великолепные озвучка и музыкальное оформление; новые возможности AD&D 3.5; знакомые места и персонажи; удобный и мощный редактор приключений

– Некоторый отход от хардкорных правил AD&D; упрощение геймплея; множество невостребованных возможностей

Формула игры

Silent Hill + советский сюрреализм = **You Are EMPTY**

Социализм с нечеловеческим лицом

You Are EMPTY

Сергей Светличный

За разработкой You Are EMPTY редакция «Домашнего ПК» следила с самого начала – еще в 2003 году на выставке КРИ наши сотрудники участвовали в присуждении ребятам из Digital Spray Studios первой награды («За лучшую игру без издателя»). С тех пор много воды утекло, проект претерпевал различные изменения и вот наконец увидел свет.

В первую очередь обращаешь внимание на крайне необычный сеттинг – действие игры разворачивается в альтернативном прошлом Советского Союза, приблизительно в 50-х гг. XX века. О сюжете стоит поговорить подробнее – как-никак, это основное достоинство You Are EMPTY.

Главный герой приходит в себя в загородной психушке, наполненной ненормальными во всех смыслах личностями – медсестрами-зомби и душевнобольными, над которыми явно ставили бесчеловечные эксперименты. Выбравшись на волю, мы обнаруживаем, что безумие охватило весь город (авторы намеренно оставили его безымянным, как бы подчеркивая, – подобное могло произойти где угодно) – нормальных жителей в нем можно пересчитать по пальцам одной руки (даже если это рука якудзы, неоднократно совершавшего юбицуме). Улицы же заполнены отвратительными мутантами, карикатурой на людей, в которых, впрочем, без труда угадываются черты Настоящего Советского Человека, доведенные до полного абсурда. И чем дольше мы находимся в городе, тем яснее становится, что за всем этим стоит некий злой гений, работающий, судя по всему, на высшее руководство страны и проводящий эксперименты над советскими людьми в промышленных масштабах...



Безлюдное метро, мечта любого киевлянина

Территориально авторы находятся в Киеве, и именно этот город послужил прообразом местного «Сайлент Хилла». В центральной улице без труда можно узнать Крещатик, запутанные улочки и тихие дворики в исторической части


Карлсон, который живет на крыше


Все на битву за урожай!


«Цветок душистых прерий...»


Футбольные фанаты после матча чуть-чуть погуляли...

города оказываются вылитым Подолом, а в метрополитене есть ст. «Университет», являющаяся точной копией одноименной киевской станции (здесь даже звучит незабвенное «Метрополітен – це швидкий та зручний вид транспорту з інтенсивним пасажиропотоком...», и лишь карта московского метро в вагонах портит общую картину).

Отдельной похвалы заслуживают дизайнеры YAE – они проделали поистине титаническую работу. Детализация игровых локаций поражает, подобного мы еще, пожалуй, не видели ни в одном проекте. Масса деталей вроде краников на трубах, воссозданных вплоть до самого мелкого винтика, или автоматов газированной воды с гранеными стаканами, в которые наливается трехмерная вода, буквально заставляют игрока заглядывать во все закоулки и снова и снова восхищаться реалистичностью обстановки.

В общем, с точки зрения дизайна You Are EMPTY заслуживает высшей оценки... Но, к сожалению, есть и другие составляющие, которые важны не менее, а в чем-то даже и более, чем внешний вид. А вот они-то в YAE и подкачали – похоже, разработчики сосредоточили все свои силы на создании атмосферы, и геймплей у них получился значительно слабее.

На коробке You Are EMPTY назван «классическим шутером», что абсолютная правда. Это действительно классический шутер, причем образца конца 90-х. Полная линейность прохождения (так называемый «коридорный стиль»), тотальная заскриптованность всех внутриигровых событий и на закуску – примитивный искусственный интеллект, из-за которого перестрелки с противником получаются однообразными и неувлекательными. Кстати, если говорить о противниках, стоит отметить, во-первых, опять-таки отличный дизайн (механизированная собака Павлова, бройлерная курица им. Ленинского комсомола и т. д.), и во-вторых, весьма посредственную анимацию, временами сводящую на нет положительное впечатление от внешнего вида монстра.

Возможно, часть перечисленных недостатков обусловлена изменением концепции игры, произошедшим посреди разработки – ведь изначально YAE предполагалась как некий стеб с элементами веселого ужастика, этакий аналог Painkiller. Однако некоторое время назад авторы решили выкинуть наиболее стебные элементы и превратить You Are EMPTY в сюжетно-ориентированный action/horror, в котором советского театра абсурда будет минимальное количество. Из-за этого под нож пошли самые забавные персонажи (вроде престарелого Павлика Морозова: завидев игрока, он должен был созывать монстров со всей округи) и ряд других элементов игры.

Кроме того, поджимающие сроки не позволили включить в проект другой контент, который вполне вписывался в новую концепцию (например, уровни с Почтовой площадью и Андреевским спуском) – его обещают использовать в дополнении, уже находящемся в разработке (оно не будет прямым продолжением YAE, однако сеттинг останется примерно тот же). Ну и еще одно следствие спешки на финальной стадии – игра получилась очень «сырой», и запускать ее без патча (первый вышел буквально через пару дней после релиза, второй обещается в скором времени) мы бы не советовали – ведь даже с ним за время прохождения (примерно 7 часов) игра ухитрилась продемонстрировать около полутора десятков зависаний и вылетов в Windows.

Паспорт 

Жанр first person shooter
Разработчики Mandel Art Plains/Digital Spray Studios
Издатель 1С:Мультимедиа
Web-сайт www.youareempty.com

Mandel Art Plains
Компания, отпочковавшаяся от Digital Spray Studios в ходе разработки You Are EMPTY (Digital Spray теперь будет заниматься исключительно разработкой и поддержкой движков).
Игры отсутствуют
Проекты продолжение You Are EMPTY
Web-сайт www.mandel-art.com

Вердикт ★★★★★

Неоднозначный шутер с отличным дизайном и посредственным геймплеем

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

 Потрясающий дизайн; уникальная атмосфера альтернативного советского прошлого

– Устаревший геймплей; слабый AI

Если хочется более яркого стеба 

Painkiller **ДПК 5/2004**

Время московское

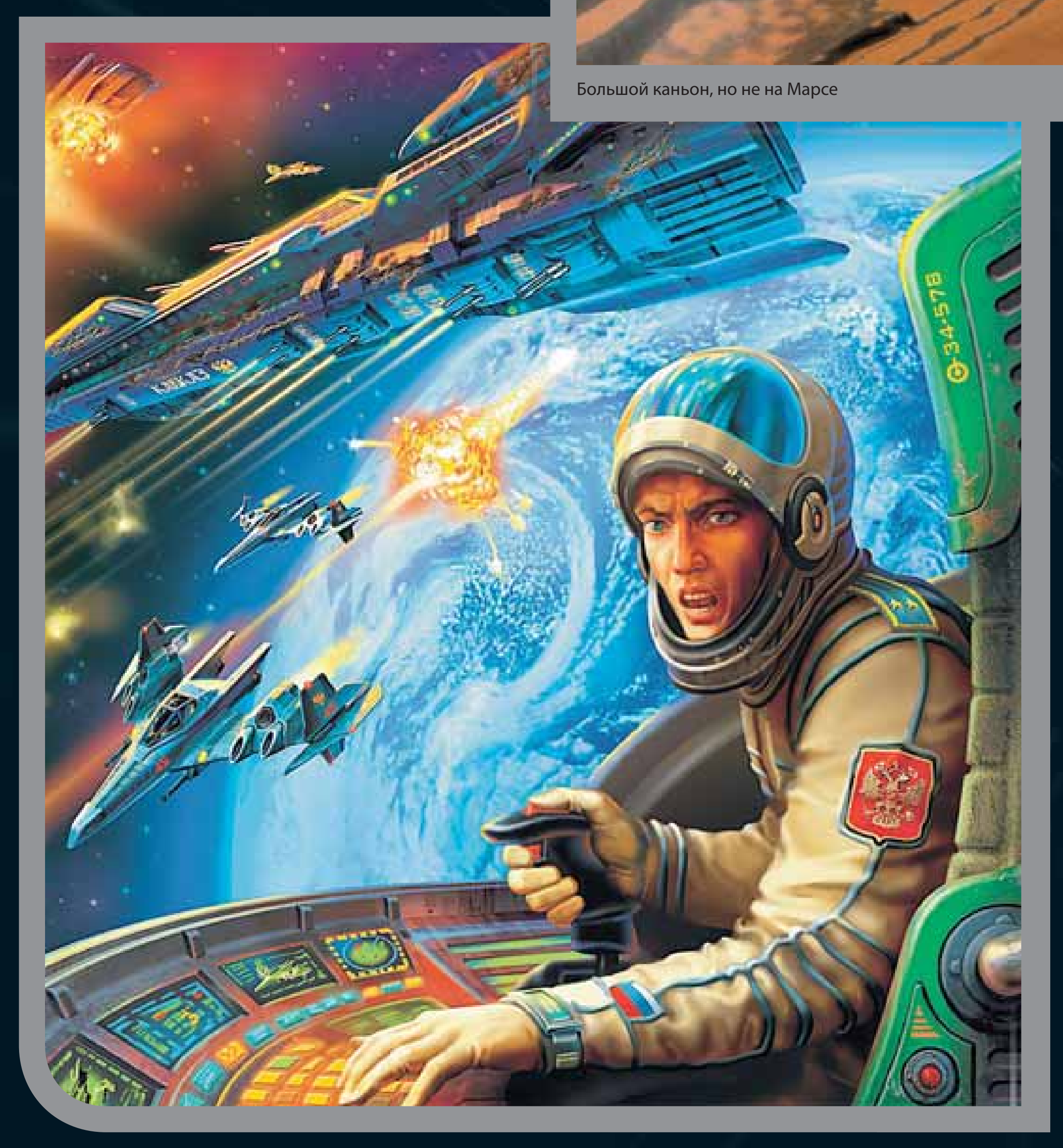
«Завтра война»

Олег Данилов

Сказка – ложь, да в ней намек... Ни для кого из поклонников творчества украинского писателя-фантаста Александра Зорича (псевдоним харьковчан Яны Боцман и Дмитрия Гордиевского) не секрет, какое государственное образование подразумевается в трилогии «Завтра война» под термином «Великораса» и кого олицетворяют зороастрийцы из Конкордии. Впрочем, оставим семантически-геополитический разбор произведения критикам и политологам, нас больше интересует то, как компании CrioLand удалось перенести действие романов «Завтра война», «Без пощады» и «Время московское» в мир компьютерной игры.

Яна и Дмитрий лично следили за адекватностью игроизации трилогии, выступив в качестве авторов сценария космосима «Завтра война». Учитывая, что у харьковского дуэта уже большой опыт работы в игровой индустрии, никаких проблем с перенесением книги на экраны мониторов не возникло. Роман и космосим объединяет не только общая канва сюжета, повествующего о противостоянии двух межзвездных государств, но и множество других зримых связей. Вы постоянно сталкиваетесь с героями трилогии в кают-компаниях кораблей и космических баз, во время боевых вылетов и брифингов. Действие игры пересекается с сюжетом романа только в реперных точках – Наотарский конфликт, начало войны, сражение за Грозный и т. д., тем не менее отсылки к книге встречаются постоянно. Лишь после прочтения трилогии «Завтра война» вы поймете истинные причины противостояния Объединенных наций и Конкордии, проникнитесь важностью испытаний нового истребителя «Дюрандаль», переосмыслите значение многих персонажей и диалогов. Так что настоятельно рекомендую – читайте первоисточник.

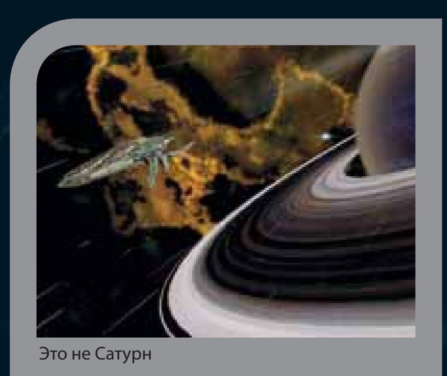
Большой каньон, но не на Марсе





Основная фишка «Завтра война» – возможность полетов флуггеров (аэрокосмических ЛА) не только в открытом космосе, но и в атмосфере планет. Более того, вы можете совершить посадку на поверхность в абсолютно любой точке, летать на предельно низких высотах, в реальном режиме времени добраться до другого небесного тела, будь то спутник, астероидное поле или другая планета. Это впечатляет. Когда флуггер ныряет вниз, его


22 июня, ровно в 4 утра…


Это не Сатурн

Паспорт

Жанр космический симулятор
Разработчик CrioLand
Издатель «1С»
Web-сайт www.zavtravoina.ru

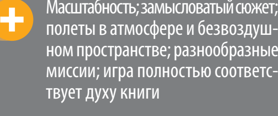
CrioLand
Новосибирская компания CrioLand основана в 2002 г. бывшими сотрудниками с Softlab-NSK (создатели серии «Дальнобойщики»). «Завтра война» – дебютный проект CrioLand.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт www.crioland.ru

Вердикт ★★★★★



Беспрецедентно масштабный космосим

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★



\+ Масштабность; замысловатый сюжет; полеты в атмосфере и безвоздушном пространстве; разнообразные миссии; игра полностью соответствует духу книги

– Проблемы со скриптами; отвратительная озвучка; неподходящее музыкальное сопровождение; некоторые задания скучные

Формула игры

А. Зорич + CrioLand = **«Завтра война»**

Почитайте романы Александра Зорича



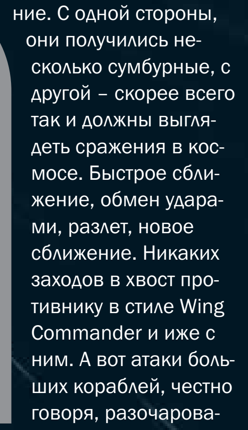

«Завтра война»
«Без пощады»
«Время московское»



охватывает пламя от трения о плотные слои атмосферы, обшивка начинает нагреваться, чернота космоса сменяется туманной дымкой, поверхность планеты заполняет весь экран, и, пронзив облака, корабль переходит в горизонтальный полет. Не менее величествен и обратный процесс. Впрочем, авторы немного злоупотребляют данной возможностью. В течение некоторых миссий вам придется по несколько раз выполнять взлет/посадку на разные небесные тела, а так как делать это лучше в автоматическом режиме, вы будете играть роль безучастного зрителя.

В «Завтра война» реализованы три типа физики: симуляторная, в стиле Homeplanet, с разгоном до космических скоростей, честной инерцией и т. д., аркадная, более привычная поклонникам космосимов, и аркадная с учетом инерции, именно ее мы и рекомендуем использовать. Впрочем, в связи с некоторыми скриптовыми ошибками иногда вам все-таки придется включать симуляторный режим.

«Завтра война», пожалуй, самый масштабный космосим из существующих. Авторам действительно удалось показать и настоящий бескрайний космос, и боевые столкновения огромных космических флотов. Да что там говорить, каждая миссия занимает полчаса-час игрового времени, может содержать до нескольких десятков изменяющихся в процессе вылета задач, включать пару посадок на дозаправку и пополнение боекомплекта и т.д. Да и собственно миссий в игре более трех десятков, не считая дополнительных заданий, которые можно как выполнять, так и игнорировать.



Сами космические бои оставили двойственное впечатление. С одной стороны, они получились несколько сумбурные, с другой – скорее всего так и должны выглядеть сражения в космосе. Быстрое сближение, обмен ударами, разлет, новое сближение. Никаких заходов в хвост противнику в стиле Wing Commander и иже с ним. А вот атаки больших кораблей, честно говоря, разочаровали. Из мертвой зоны ПКО расстреливать линкоры и авианосцы можно почти безнаказанно. Да и ходят авианесущие крылья исключительно кильватерными колоннами, используя тактику парусных судов XV–XVI вв. Впрочем, это игре можно простить, а вот разнообразные скриптовые ошибки, приводящие к многократному переигрыванию одной и той же миссии, – нет. Надеемся, многие из них будут исправлены в патче.

К графической части претензий нет. И космос, и флуггеры, и поверхность планет смотрятся отлично. Правда, текстуры больших кораблей и некоторых небесных тел не особо впечатляют. Кроме того, хотелось бы, чтобы анимация персонажей в роликах была поживее. Серьезная проблема «Завтра война» – озвучка. Похоже, актерам забыли рассказать, что именно они озвучивают. В итоге вместо драматической военной истории получилось нечто вроде ситкома, да и то далеко не лучшего качества. Впрочем, и это симулятору можно простить, вот только жалко труд Александра Зорича над диалогами.

P.S. Большой плюс игры – нелинейный сюжет, несколько вариантов концовки и наличие любовного треугольника.

P.P.S. Большой минус – настырная, наглая и надоедливая реклама Nestle.

Посадка – самый опасный момент игры


Чоругское регби

Полеты наяву

Microsoft Flight Simulator X

Владимир Марчук

История Microsoft Flight Simulator насчитывает уже много лет, а в последнее время новые версии авиасима выходят каждые два года. Постепенно из простенькой, по сути, игры он превратился в огромный программный пакет, в котором генерируется ни много ни мало вся поверхность Земли, воспроизводятся реальные погодные условия любой местности и т. д. Его даже применяют для аттестации пилотов в ряде авиашкол. Юбилейный десятый релиз (на самом деле это восемнадцатая по счету программа серии) должен был не только сохранить все лучшие, присущие знаменитой марке черты, но и поднять на новый уровень визуализацию.

Перед приобретением очередной части Microsoft Flight Simulator стоит заняться апгрейдом компьютера (надеемся, джойстик с отдельным РУД или штурвал с педалями у вас уже есть). Причем мы рекомендуем присмотреться к приведеному в статье «ПК мечты» этого номера.

Наиболее ресурсоемкая опция MSFS X – автоматический генератор наземных объектов. При его средних настройках вполне современный компьютер показывает не более 10–15 fps, при максимальных – пару кадров в секунду. Отсюда вывод: автоген следует или выключать вовсе, или применять в гомеопатических дозах. Вместо него лучше использовать созданные энтузиастами точные сценарии аэропортов, требующие на порядки меньше процессорной мощи. Интересно, что остальные «красивости» слабо влияют на быстродействие, их можно установить практически на максимум.

Летная модель большинства самолетов, входящих в базовый комплект, имеет традиционный для всей серии MSFS характер: она адекватна только на стандартных режимах, оговоренных в РЛЭ. Но стоит выйти за эти ограничения – и начнутся чудеса: устойчивые полеты при углах атаки за 90°, не всегда адекватные реакции на отклонения рулей в закритических режимах, мягко говоря, странные сочетания аэродинамических и инерционных сил при радикальном пилотаже. Апофеозом можно считать попытку выполнить классический штопор на Extra 300S, ко-



Формула игры

Microsoft Flight Simulator 2004 + дополнения + графика = **Microsoft Flight Simulator X**

Посмотрите также

X-Plane v8





торый упорно превращается в фигуру, отдаленно напоминающую знаменитую «абракадабру», только вертикальную. Конечно, большинство этих упрощений помогают начинающим пилотам, ведь именно они составляют значительную часть сообщества MSFS. Самыми реальными полетными характеристиками отличаются модели, созданные энтузиастами. Жаль, что предыдущие разработки, как коммерческие, так и любительские, с новой версией пока что не совместимы.

Улучшение визуализации коснулось практически всех объектов. Повысилось качество отрисовки «наземки», включая динамический трафик на дорогах. Погодные условия, кроме снега и дождя, отображаются просто отлично, правда, вода не так хороша, но разработчики обещают, что она станет лучше после выхода DirectX 10. Вертикальные воздушные потоки стали более реальными, теперь они по-разному воздействуют на каждое полукрыло. А вот эфемерность кучевых облаков, которые совершенно не имеют толщины, неприятна.

Внешний вид самолетов выше всяких похвал: подробнейшая детализация аппаратуры виртуальных кабин, узлов шасси, рулей и механизации крыла; наконец-то сделано самозатенение от конструкции, изумительны лучи посадочных и рулежных фар и блестящие хромированные панели. Жаль только, что не отображается работа амортизации стоек.

Очень порадовала реализация рельефа. На местности теперь можно обнаружить не только крупные холмы и долины, но и узенькие овражки. Так, в одном из обучающих заданий приходится буквально продираться через каньон горной реки – в стиле футуристического «Шторма». Но все ВПП и рулежные дорожки по-прежнему идеально плоские.

Microsoft Flight Simulator X не произвел революции, он лишь продолжил эволюционное развитие знаменитого сима. Среди его достоинств следует подчеркнуть более подробную модель атмосферы, красивейшую визуальную часть, хорошую оптимизацию, особенно в Deluxe-версии для онлайновых полетов.





Паспорт



Жанр гражданский авиасимулятор
Разработчик ACES Studio
Издатель Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/games/flightsimulatorx/

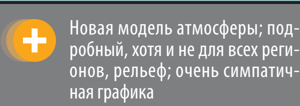
ACES Studio
Внутренняя студия Microsoft, уже более десяти лет создающая игры серии Flight Simulator и Combat Flight Simulator.
Игры Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater, Flight Simulator Deluxe Edition, Microsoft Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe
Проекты нет данных
Web-сайт fsinsider.com

Вердикт ★★★★★

Все тот же MSFS, но с улучшениями и добавлениями

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Новая модель атмосферы; подробный, хотя и не для всех регионов, рельеф; очень симпатичная графика



− Местами упрощенные флайт-модель и физика; высокие системные требования при использовании автогенерации ландшафта



Дать угля

Need for Speed: Carbon

Янош Грищенко

Формула игры

NFS + NFS: Underground =
Need for Speed: Carbon

На ПК лучше NFS может быть только NFS

NFS: Underground 2 **ДПК 12/2004**
NFS: Most Wanted

Сложно представить, что было бы с серией Need for Speed, не придумай голливудские продюсеры ленту The Fast and the Furious. Так и видится картина, в которой армия трудоголиков из Electronic Arts без сна и отдыха ломает голову над концепцией каждой новой части автомобильной мыльной оперы и терзается в сомнениях: а нужно ли вообще большее сходство игры с симулятором, чем с аркадой. Последняя Need for Speed: Carbon – это одновременно уже и Underground, и Most Wanted, и треклятый 2F&2F, и все-все остальное, что заставляет ваши сердца учащенно биться, а лица – расплываться в широкой улыбке.

В Need for Speed: Carbon за редким исключением нет практически ничего такого, чего бы вы раньше не видели в играх этой серии. И все равно, пройдя жалких два-три процента здешнего режима *career*, вы отчетливо понимаете – у мануфактуры Electronic Arts получилась еще одна замечательная автомобильная аркада. С первых же секунд становится ясно, что настоящие актеры в видеороликах смотрятся куда убедительнее их электронных двойников (кстати, личный фаворит автора – Tahmoh Penikett, сыгравший местного уберзлодея по имени Darius, – известен также по ремейку сериала Battlestar Galactica, где выступил в роли Карла «Хило» Агатона). Занимательный момент: на протяжении всей игры вы ни разу не увидите и даже не услышите своего протеже. EA, вероятно, уподобилась Valve, пожелав индивидуализировать образ главного героя, но так, чтобы в этом было задействовано воображение геймера.

Однако фантазия понадобится не только для того, чтобы представлять главного героя. Традиционно один из основных козырей игры – возможность создать уникальную, неповторимую в своем роде

машину, не похожую ни на какую другую представительницу мирового автопрома. Набор вариантов действительно впечатляет: стандартный кузов трансформируется до неузнаваемости, добавляются спойлеры, бамперы, пороги, выхлопные трубы, капоты, колесные диски и т. д. Более того, разрешается изменять длину, высоту и размер по нескольким доступным параметрам в зависимости от предназначения детали. Венцом тюнинга станут перекраска автомобиля и, конечно же, много, очень много винила.

Техническая сторона, впрочем, вызывает куда больше вопросов, нежели эстетическая. Безусловно, можно поставить двигатель помощнее, «зарядить» машину закисью азота, улучшить тормозную систему, изменить подвеску, выбирая нужную из продукции нескольких фирм-производителей. Вот, например, банальные покрышки – они представлены всего в трех разновидностях (от скользящей до цепкой), но ваш выбор будет напрямую влиять на характер движения автомобиля. Занимательно, что первые два типа шин чересчур разворачивают машину в сторону поворота, а третий – в противоположную от него. Думаю, не надо говорить, как это сказывается на управлении железным конем, когда скорости переходят все разумные пределы. А больше всего удивляет то, что искусственный интеллект, кажется, совершенно не страдает от подобных несуразиц. Если где-то до половины режима карьеры боты позволяют вам достаточно легко выигрывать, то дальше пойдет сущий кошмар. ИИ начинает ловко пользоваться нитроускорителями и «срезалками» пути на картах. Самое же интересное будет разворачиваться во время полицейской погони. «Прокачанный» до невозможности автомобиль скрывается от преследователей на скорости под пару сотен миль в час. И тут, словно ни в чем не бывало, вас обгоняет патрульная машина и пытается блокировать дорогу. Нет, мы, конечно, понимаем, что в реальности на стандартный полицейский Ford Crown Victoria Police Interceptor ставят двигатели объемом в 5 литров и мощностью около 250 л.с. (о Dodge Charger и гово-рить, знаете ли, как-то страшно), но где-то же должен быть предел, правда? Особенно, когда они тягаются с Chevrolet Corvette.

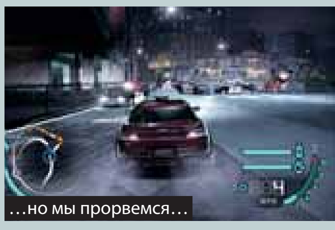
Сам же игровой процесс выглядит следующим образом. Выбираете машину и начинаете постепенно отбивать городские кварталы у противоборствующих кланов. В каждом районе обильно разбросаны точки, которые и нужно захватить. Типы гонок абсолютно разные – от обычного спринта до столь же незатейливого дрифта. Последний «щелкается» теперь на ура, а соперники с искусственным интеллектом остаются не у дел. За любую выигранную гонку получаете денежный приз, и эти средства потом тратите на покупку новой машины или улучшение старой. Время от времени, кстати, на вашу территорию посягают вражеские кланы и надо будет защищать ее от агрессоров.

Нелегкую жизнь стритрейсера отныне скрашивает собственная команда. Вербовать можно несколько человек, но перед гонкой необходимо остановить свой выбор лишь на одном из них. Каждый из напарников выполняет специфические функции и предоставляет определенные бонусы. Например, по вашей команде blocker попытается преградить путь машинам соперников, а scout может выскочить вперед и проложить дорогу, облегчая вхождение в повороты на высокой скорости и расталкивая городской транспорт. Но чем действительно берет Need for Speed: Carbon, так это лихой ездой и гарантией того, что, врезавшись в преграду с бешеной скоростью, ваша драгоценная машина получит, страшно сказать, – небольшую царапину.


Летим, значит, строго на юг



Настучали…


…но мы прорвемся…


…как оказалось – нет


Именной Corvette

Задание читателям: подсчитать общее количество лошадиных сил на этом скриншоте


Детализация машин – шикарная


Паспорт

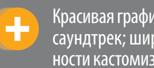

Жанр racing
Разработчик EA Black Box
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.ea.com/nfs/carbon/us/home.jsp

EA Black Box
Одно из подразделений EA, специализирующееся в основном на серии Need for Speed. К слову, домашняя страничка разработчиков не отвечает на запросы браузера уже несколько дней. Ребята празднуют релиз?
Игры NASCAR 2001, NHL 2004, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Need for Speed: Underground 1, 2
Проекты не объявлены
Web-сайт www.blackboxgames.com

Вердикт ★★★★★

Отличная автомобильная аркада, все еще в стиле «Форсажа»

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Красивая графика; замечательный саундтрек; широчайшие возможности кастомизации автомобилей; общий драйв


Заезженная тематика; мало нововведений по сравнению с предыдущей частью игры

Фланговая атака

Pro Evolution Soccer 6

Максим Капинус

Жанр спортивных симуляторов имеет несколько особенностей, выделяющих его в отдельную категорию игр, создание которых отличается от разработки обычных шутеров и стратегий. Выпускать каждый год очередную версию какого-нибудь DOOM или Company of Heroes невозможно физически – слишком велик объем работы, необходимой для выхода качественно нового продукта. В производстве футсимов ситуация совершенно другая: тут не нужно творчество дизайнеров уровней, нет потребности в изобретении новых видов оружия. Из года в год на экранах наших мониторов все тот же зеленый газон, по которому бегают 22 игрока (мелочи вроде мяча и судей даже не будем вспоминать), и задача разработчиков – отшлифовать свое творение до такой степени, чтобы удовлетворить желания всех фанатов футбола.

Выход PES 6 позволил четко определить приоритеты Konami и EA Sports. Канадцы делают красивый, эффектный симулятор, стараясь добиться максимума по части лицензирования команд и чемпионатов, но забывая порой о реализации простейших правил этой популярной игры. Японцы, в свою очередь, практически плюют в сторону графических наворотов, отдавая все силы и время на симуляцию самого процесса и дорабатывая до мельчайших деталей тактические моменты.

Интерфейс для пользователей, привыкших к ПК, понятное дело, остался таким же темным лесом, а управление по-прежнему требует подключения геймпада. Вопрос даже не в удобстве, а в резком уменьшении числа приемов при игре с клавиатурой. Вы просто потеряете уйму возможностей, помешав раскрыть собственной команде ее потенциал. Два аналоговых джойстика никогда не заменят комбинацию WASD, поверьте мне.

Следует заметить, что Konami сподобилась на серьезную линейку нововведений, чего не наблюдалось последние пару лет. Привычка устанавливать в FIFA и PES максимальную сложность сыграла со мной злую шутку, когда я попытался применить такой же метод и в этот раз. Мало того, что большая часть матчей сезона оказалась проиграна, так и число забитых голов можно было пересчитать по пальцам одной руки. Pro Evolution Soccer 6 представляет собой напряженное действо, где каждый пас или удар должен быть выверен по максимуму. Иначе – проигрыш. Статистика может свидетельствовать о тотальном превосходстве на поле, но счет будет совершенно другим. Доминирование не приводит к победе, а пробиться через оборонительные редуты противника ой как непросто! К тому же начинать карьеру вы будете со стандартным набором игроков-болванчиков, не отличающихся ни умом, ни физическими параметрами. Если учесть, что противостоять вам будут команды, укомплектованные звездами, то бороться придется за каждый


Уроки левитации

Формула игры

PES 5 + тактические нововведения = **Pro Evolution Soccer 6**

Альтернатива всегда есть 

FIFA 07 **ДПК 11/2006**
Pro Evolution Soccer 5 **ДПК 12/2005**



Результат матча налицо



Никого не узнаете? Я тоже...

Вратарь явно неправильно оценил ситуацию

квадратный сантиметр зеленого газона.

Параметр сложности разделился на два типа: один из них регулирует реализм тренерской работы в клубе при старте карьеры (трансферный рынок, финансовая ситуация), а второй – непосредственно сложность самих матчей и соперников. Настройки тактики команды также претерпели изменения. Помимо уже известных замен, построения и точного расположения каждого из игроков, в PES 6 появились элементы, ранее встречаемые только в футбольных менеджерах. Среди них можно упомянуть выбор типа защиты, установки поведения отдельного игрока, глубину действия обороны. Особо ленивые воспользуются упрощенной системой, где стартовый состав, построение и замены будут проводиться AI.

Отдельно стоит отметить тренировочный режим, который окажется полезным не только новичкам, но и профи в футсимах. Постепенное наращивание сложности и различные упражнения вырабатывают у игрока чувство мяча. Опять же, если геймпад для вас является чем-то неведомым, то обучение поможет обрести уверенность при управлении.

Как вы уже догадались, ожидать от PES 6 новой графической составляющей не стоит. Сдув пыль со старого движка и немного его отполировав, японцы решили: настоящему фанату футбола совершенно неважны визуальные эффекты. Тем не менее по скриншотам видно, что модели спортсменов выглядят очень даже неплохо по современным меркам, и уж точно получше аналогов из FIFA 07. Ситуация с лицензиями осталась на том же уровне, поэтому игровое сообщество само справляется с данным вопросом, устанавливая поверх оригинального проекта дополнительные модификации, добавляющие в PES 6 реальные лиги и имена спортсменов.

P.S. Мультиплеерный режим есть только для тех пользователей, которые приобрели легальную копию игры. При входе в *Online mode* у вас потребуют уникаль-ный серийный номер, поэтому не торопитесь тратить средства на пиратские поделки.



Паспорт



Жанр футбольный симулятор
Разработчик Konami
Издатель Konami
Web-сайт нет

Konami
Одна из старейших компаний-разработчиков, основанная в Японии в 1969 г. Количество созданных ею игр впечатляет, а названия у многих вызовут ностальгическую слезу.
Игры Metal Gear Solid, Metal Gear Solid: Substance, Moto-X, Teenage Mutant Ninja Turtles, Dance Dance Revolution, G-Shock, Silent Hill, серия Winning Eleven
Проекты не объявлены
Web-сайт www.konami.co.jp

Вердикт ★★★★★

Приятное обновление любимой серии

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Высокая сложность; тактические нововведения


Интерфейс и управление

Flashback

Battlefield 2142

Формула игры

Battlefield 2 + не очень светлое будущее = **Battlefield 2142**

Посмотрите также 

Battlefield 2 **ДПК 8/2005**
Battlefield 1942 **ДПК 11/2002**
Battlefield: Vietnam

Янош Грищенко

Если говорить в общих чертах, то начиная с самой первой игры серия Battlefield сохранилась до наших дней практически в неизменном виде. Концепция масштабного сетевого шутера оказалась настолько удачной, что Digital Illusions, по сути, вносит только косметические правки в очередное детище. Впрочем, если вы помните свои мысли при первом запуске Battlefield: Vietnam (включая и удивленное: «Это же практически BF 1942, только с новыми моделями!», и обреченное: «О, боже, боже, мы все умрем!»), знакомясь с Battlefield 2142, будьте готовы к наплыву похожих ощущений. Ведь не зря говорят, что история движется по спирали.

Первые несколько часов игры заставляют задуматься о вечном. Складывается стойкое впечатление, что Digital Illusions не ограничилась выпуском двух дополнений, а вдобавок занялась разработкой модификаций к своему прошлогоднему хиту Battlefield 2. Прежде всего в глаза бросается картинка, которая, кажется, совершенно не изменилась за последние полтора года. Все еще достаточно приятная, но тем не менее уже не кажущаяся столь впечатляющей. Нет, движок, разумеется, способен на многое. Игровые пространства при максимальном количестве бойцов (64 игрока) огромны как для сетевого action. Модели пехоты и техники сделаны очень хорошо и отлично детализированы. Тем не менее анимация солдат осталась точно такой же. Что касается качества статических объектов, то здесь особо говорить не о чем: в пылу сражения совершенно нет времени вычислять размер текстуры и количество полигонов на вон том, третьем слева, автомобильчике.

Оставаясь верной себе, Digital Illusions внесла минимум новшеств в игровой процесс. Сюжет Battlefield 2142 рассказывает о войне между так называемой Паназиатской коалицией (ПАК) и Европейским Союзом (ЕС). Первая, естественно, оказалась совершенно чуждой демократических ценностей европейцев и решила стать владычицей 1/6 суши. Действие, как нетрудно догадаться, разворачивается в будущем со всеми вытекающими отсюда последствиями. И хотя «бластеры» разработчики, видимо, рисовать-таки постеснялись, зато EMP-гранаты и прямоходящие гигантские роботы (а-ля «мехи») встречаются буквально на каждом углу. Кстати, с огнестрельным оружием связана занятная деталь: у обеих сторон конфликта скорострельность легкого вооружения настолько высока, что магазин у автоматической винтовки опустошается за несколько секунд. И мне, например, нередко случалось бросаться в отчаянии на виртуального противника с одним ножом в руках. К балансу сторон и типов юнитов претензий традиционно нет – D.I.C.E. оттачивала их годами. Даже мощные роботы, не говоря уже о танках или БМП, оказываются совершенно беспомощными в ситуации, когда пехота противника правильно координирует свои действия. Хотя техника играет ключевую роль во время сетевых побоищ. Заброска десанта в неприятельский тыл на летательных


«We will rule the Galaxy together…»


Зажали!


Добро пожаловать в будущее

Вечер обещает быть особо романтичным


«Мех» больше не дееспособен


Теряем точку с флагом


Верный «Кольт»


Размеры впечатляют





Паспорт



Жанр сетевой action
Разработчик Digital Illusions
Издатель Electronic Arts
Web-сайт battlefield2142.ea.com

Digital Illusions
Шведская игровая контора, прославившаяся благодаря своей серии игр Battlefield.
Игры Pinball Dreams, Swedish Touring Car Championship, Benefactor, Motorhead, V8 Challenge, Midtown Madness 3, Battlefield 1942, Battlefield 2
Проекты не объявлены
Web-сайт www.dice.se



Вердикт ★★★★★

Все тот же Battlefield 2, но с некоторыми нововведениями

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★





Динамичный игровой процесс; возможность «прокачки» персонажа; множество юнитов, типов вооружения и технических приспособлений; новый режим игры; изначально хорошая локализация от самой EA

Старый движок; мало изменений по сравнению с BF2; несерьезный режим одиночной игры

аппаратах – та еще забава. Да и успешную атаку на вражескую позицию без участия бронированных аппаратов представить тяжело.

Что касается количества игровых карт, то разработчики почему-то проявили скупость и ограничились всего пятью. При этом дизайн уровней оказался весьма заурядным и скучным. На каждом из них уже привычно разбросаны ключевые точки, которые нужно захватить и удерживать. Чем меньше их под контролем вашей команды, тем выше вероятность проигрыша. К слову, абсолютно рядовая ситуация в играх серии Battlefield: все, кроме одной, control points захвачены противником, но команда собирается с мыслями и коллективным усилием выбивает врага отовсюду (включая базу), лишая его возможности делать respawn. А



отстрел оставшихся супостатов, сиротливо передвигающихся по карте, – дело техники.

Значительным событием в Battlefield 2142 стало появление режима *Titan Quest*. В нем перед игроками ставится особенная задача: уничтожить летающую базу противника. Но все оказывается не так просто. Для того чтобы попасть на сам корабль, необходимо вывести из строя его защитное поле. Захватываем несколько пусковых ракетных шахт, которые разбросаны по уровню, после чего они начинают методично обстреливать вражеский «Титан». Далее всеми правдами и неправдами нужно добраться до корабля (лучше воспользоваться катапультами, встроенными в БМП) и сделать забег по коридорам в поисках пультов управления. И лишь после этого откроется доступ к главному реактору, уничтожение которого разрушит весь корабль.

В Battlefield 2142 приходится туго, если нет командной игры, и это раздражает особенно. А ведь ее зачастую никогда не бывает, за исключением тех случаев, когда на сервере орудует сыгранный отряд. Часто случается так, что пять-шесть хороших геймеров «вытягивают» остальных членов команды, беспорядочно прокладывающих маршруты к ключевым точкам и теряющих их вмиг, не имея за собой грамотного прикрытия.

В отличие от своего предшественника, BF 2142 не заслуживает нашего драгоценного «Выбора редакции». Игра оказалась вполне жизнеспособной, но весьма подозрительно смахивает на простую модификацию, что не особо хорошо.

Spy Game

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Феноменально, но когда за создание игр берется Ubisoft Montreal, обычно получается интересно, красиво и непременно с сиквелами. Для работы над последними французский гигант игровой индустрии нередко подряжает и другие филиалы, один из которых находится в Шанхае. А вот первую и третью части сериала Splinter Cell делали в той самой Канаде. Главное здесь – почувствовать, как говорят, разницу.

Показательный момент

Янош Грищенко

Самой замечательной штукой в Splinter Cell: Double Agent оказалась графика. Ценность продукции китайских умельцев, не используй они в игре совсем еще новенький Unreal Engine 3, была бы весьма сомнительной.

Новейший движок Epic Games чрезмерно технологичен, и очень часто общее количество визуальных красот на экране монитора попросту зашкаливает. Вы ведь понимаете, что ни один разработчик в здравом уме и трезвой памяти не решится погрузить все игровые уровни в кромешную тьму, пусть даже и в угоду stealth. И поэтому Double Agent светится и сияет, радуя глаз практически безупречным качеством картинки. Ночное время суток было удалено в результате крайне жестокого хирургического вмешательства, а на его место пришиты миссии, в которых сумерки или погасшая лампочка – это уже роскошь. Весьма глупо, знаете ли, выглядит ситуация, когда «искусственная извилина» с метрового расстояния вглядывается в якобы темный (на самом деле он едва серый) угол и не может рассмотреть там затаившегося суперагента с тремя яркими огоньками в области головы. И даже как-то неловко говорить о том, что за все семь уровней игры легендарным прибором ночного видения мне довелось воспользоваться только в первой миссии и то всего лишь пару раз. За красоту приходится платить, и эта плата – stealth.

У противников, разумеется, остались замашки, знакомые нам по прошлым сериям: они слоняются по уровням заранее проложенными маршрутами, но старательно делают вид, что не замечают Сэма Фишера, крадущегося в облегающих шортах по залитой солнечным светом палубе. Подобная нездоровая атмосфера порождает желание схватить в руки винтовку и перестрелять электронных болванов всех и сразу, вместо того чтобы долго шарить по углам и бесшумно «убирать» врагов. Такой вот Serious Sam Fisher.

Главный герой, как ни странно, оказался double agent. Все прохождение основано на балансировании Сэма между двумя агентствами: NSA и JBA. Об этом красноречиво свидетельствует индикатор в нижнем левом углу экрана. Причем методы, которые использует или поощряет один работодатель, совершенно неприемлемы для другого. Но довольно часто приходится выполнять задания, принося-

Формула игры

Сэм Фишер + Unreal Engine 3 + Shanghai = **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**

Еще Splinter Cell 

Splinter Cell
Splinter Cell: Pandora Tomorrow **ДПК 5/2004**
Splinter Cell: Chaos Theory

Сэм и его облегающие шорты на фоне заката

Airborne

Взлом электронного замка

Буль-буль

Персонажи игнорируют Сэма!

Паспорт

Жанр stealth action
Разработчик Ubisoft Shanghai
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.splintercell.com

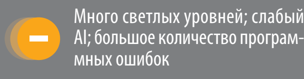
Ubisoft Shanghai
Ubisoft Shanghai – одно из многих подразделений Ubisoft, основанное в 1996 г. Общая численность персонала этой студии уже достигла пятисот человек.
Игры Crouching Tiger, Hidden Dragon, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Проекты не объявлены
Web-сайт www.ubisoft.com.cn

Вердикт ★★★★★

Все еще stealth. С некоторыми оговорками

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Движок; музыка и звук; встроенные мини-игры



– Много светлых уровней; слабый AI; большое количество программных ошибок

щие пользу обеим подпольным структурам. И если какая-либо из сторон заподозрила, что вы недостаточно добросовестно относитесь к ее поручениям, то планка доверия к «зеленоглазому» начинает падать.

Все миссии разделены на две основные группы. Первая – работа под прикрытием, когда вы должны за определенное количество времени не только выполнить поручение JBA в ее штаб-квартире (гнусное, признаться, местечко), но и успеть провести подрывную деятельность во благо NSA (антенну там повредить, голоса записать, отпечатки пальцев снять, «троян» в сервер запустить). Вторая – совершение всяких диверсий в различных уголках земного шара. Естественно, не ради туристических развлечений. Перед нами разворачиваются пейзажи Исландии, Мексики, Китая, России и других не менее живописных мест. Во льдах Охотского моря было бы совсем тоскливо – одни снега да холод, если бы не russians с их смешными надписями, которыми они обожают украшать танкеры (вот ведь забавные люди!).

С тяжелой работой серьезному Сэму помогают справляться различные технические приспособления. Самый действенный прием заманивания или отвлечения неприятеля, впрочем, никакого отношения к технологиям не имеет. Сэм по нажатии клавиши свистит и прячется, скажем, в шкафчике для одежды (не только японские ниндзя способны на это). Противник проходит мимо, но тут же оказывается поверженным наземь резко открывшейся дверцей. В некоторых местах, где это заранее предусмотрено (если повиснуть, например, на выступе балкона), врага можно ловко укусить за пятку и перебросить через перила. Или же зайти в комнату не просто, а с пафосом, предварительно забросив туда ослепляющую гранату. Этот прием, правда, действует спорадически, и искусственный интеллект не всегда на него реагирует так, как вам этого хотелось бы.

Да, чуть не забыл: в Splinter Cell: Double Agent просто замечательный саундтрек. Ничего лучше композиций Main Theme и New York Infiltration Part 1 в играх Splinter Cell доселе не было.

Ассенизаторы

«Санитары подземелий»

Формула игры

«Санитары подземелий» – Ст. о/у Гоблин = русский Fallout

«Санитаров» срисовывали с этих игр



Fallout 2
Fallout: Brotherhood of Steel
Jagged Alliance 2

Паспорт

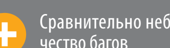
Жанр RPG
Разработчик «1С»
Издатель 1С:Мультимедиа
Web-сайт games.1c.ru

«1С»
Собственные разработки одного из крупнейших издателей в России – явление довольно редкое. Однако по части дистрибуции и локализации зарубежных проектов ей, наверное, нет равных.
Игры «Бумер-2», «Операция: Пластилин», «Ил-2», «Вторая мировая»
Проекты не объявлены
Web-сайт games.1c.ru

Вердикт ★★★★★

Неплохая RPG с плохо пахнущим сюжетом

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Сравнительно небольшое количество багов

– Графика; сортирный юмор; неприкрытый расизм; упрощение во всем

Максим Капинус

Год за годом прогресс в игростроении на постсоветском пространстве движется вперед, и вот мы уже видим приличные стратегии, почти солидные шутеры, созданные руками отечественных разработчиков. И все было бы ничего, но одна мысль тихонько гложет умы российских девелоперов, не давая им спокойно жить, – Fallout. Уж очень хочется им сделать нечто подобное (про «лучше» пока речь не идет), чтобы наконец удовлетворить свое сокровенное желание. А публика снова и снова наивно радуется, и из памяти как-то автоматически стираются воспоминания о разных MetalHeart и иже с ними.

Очередное восхождение на вершину задумала сама «1С», взяв для смелости движок «Магии Крови». В принципе, разглядывая постфактум готовое изделие под названием «Санитары подземелий», заметим, что ей удалось создать достаточно сбалансированную и проработанную игру, но все достижения перечеркнуты одним досадным обстоятельством: в качестве сценариста и идейного вдохновителя проекта выступил небезызвестный Дмитрий Пучков, он же старший оперуполномоченный Goblin. Многим нравятся его «смешные» переводы зарубежных киноблокбастеров и локализации компьютерных игр, поэтому он имеет серьезное влияние на неокрепшие умы и популярность среди отечественной молодежи.

По идее, основой сюжетной канвы должна была стать одноименная повесть Пучкова, но каждый, кто решится на нелегкое дело и приступит к чтению сего творения, поймет, что вселенная Quake и все происходящие в тексте события не имеют ничего общего с историей, разворачивающейся в игре. Остались разве что имена персонажей.

Итак, нескольким особо одаренным десантникам из диверсионной группы «Мертвая голова» (начало отличное, правда?) поручается спецзадание: прибыть на планету-тюрьму «Матросская тишина» и проверить слухи о создании заключенными космического корабля для массового побега из колонии. Мол, агентура доложила, а со спутника ничего не видно – отправляйтесь, ребята, в капсуле с новыми зэками и узнайте, в чем там дело. Подобный бред сложно представить, но сценаристы – на-


Трудно сохранять спокойствие в такой ситуации


Главный герой в своем репертуаре


Перед тем как войти, надо стучать

род с воображением. Игра начинается, как и положено в таких проектах, с аварийной посадки модуля в богом забытой глуши, где на псевдозаключенных нападает группа вооруженных негров. «Поскользнулся, упал, закрытый перелом, гипс», и главный герой уже в одиночестве (соратников куда-то увели) оказывается в Промзоне – лагере для особо опасных преступников, которые работают на шахтах и заводах, производя оружие и боеприпасы к ним (что ни идея – шедевр!). Отныне задача Кабана (именно так зовут нашего протеже) состоит в следующем: сбежать из вышеуказанного заведения и приступить к розыскам остальной шатии-братии.

Ролевая система (как и все прочее здесь) «Санитаров» до боли напоминает S.P.E.C.I.A.L. из гениальной Fallout 2: небольшое количество базовых параметров (сила, ловкость, здоровье, интеллект и т. д.), дополнительные навыки (владение различным оружием, медицина и ремонт, торговля...) и умения (perks). Жизнь бойцов на «Матросской тишине» будет состоять в основном из беготни по локациям, разговоров с местной публикой и решения квестов, большинство из которых подразумевает применение силы, а не ума.

Бои в игре происходят в режиме real-time с управляемой паузой, во время которой можно подлечиться или раздать команды своим подопечным. Сбежать до окончания сражения нельзя в принципе, поэтому единственно правильное решение в безвыходном положении – загрузить предыдущее сохранение.

Кражи – особая тема. Воровать придется много и практически безнаказанно. Никто из окружающих не обращает внимания на героя, который регулярно «чистит» карманы у всех по очереди, а потом еще и роется в сундуках. Посещение новой цивилизованной локации начинается с методичного и скрупулезного поиска всего, что плохо лежит. Препятствуют этому только охранники и сюжетные NPC – на них подобное просто не действует.

Несмотря на кажущуюся свободу действий, поведение героя строго ограничено рамками сюжетной линии. Ситуация немного улучшается после побега из Промзоны, но принцип не меняется – часть локаций закрыта до определенного момента, а «случайные» встречи на глобальной карте, смешно сказать, заранее отмечены на ней специальными значками с указанием типа врагов и прогнозируемой сложности.



Заводя разговор с кем-то из местных, сразу вспоминаешь о Гоблине. Кое-где не отфильтрован откровенный мат, преобладает сортирный юмор с жесткой примесью ругани. Наиболее неприятным фактом является деление населения по цвету кожи. Расизм в «Санитарах» неприкрытый и проявляется в каждой второй фразе, приправленный ругательствами, которые мы, по понятным причинам, приводить не будем. В такие моменты сожалеешь о том, что у нас нет системы возрастного рейтинга и купить игру сможет любой ребенок.

Подобным же контентом наполнены и задания: уничтожить группу китайских нелегалов, прибывших на барже в город Северный, помочь собрать для работорговцев присланных в капсуле проституток... Причем все это сопровождается юмором, который вызывает отнюдь не улыбку, а безысходную горечь от сознания того, сколько людей трудилось, чтобы выпустить подобную игру. О чем может быть речь, если бравый десантник-имбецил, перед тем как освободить для влюбленного девушку из публичного дома, решает позабавиться с ней?

Что касается извечной проблемы с «сыростью» выпущенных в свет игр, то «Санитары подземелий» выглядят на фоне общего бета-тестирования еще неплохо. Определенные глюки, конечно, имеются, и от танцев с бубном вокруг сохранений, вызывающих BSOD при загрузке, лекарства пока нет. В частности, один из багов игры вы увидите на скриншотах к этому обзору – на них нет портретов героев в интерфейсе. Остались лишь тени, что, наверное, весьма символично по отношению к самим «Санитарам подземелий».


Адское занятие – охотиться на тушканчиков



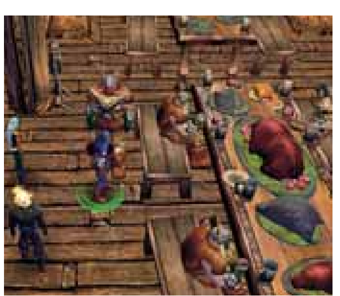
Из любого барака с помощью наскальной живописи можно сделать казино

Герои и поклонники

Marvel: Ultimate Alliance

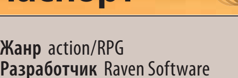


Боссы здесь буйные



Валгалла – мечта героев





Бригада

Формула игры

X-Men Legends 2 + Spiderman + Captain America +… =
Marvel: Ultimate Alliance



Если вам мало супергероев



X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse **ДПК 11/2005**
X-Men Legends



Капитан Америка – чемпион по метанию диска



Клоун должен умереть

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Web-сайт www.marvelultimatealliance.com

Raven Software
Созданная в 1990 г. Raven Software больше известна своими 3D-action на движках id Software, хотя изначально студия занималась ролевыми играми. Через двенадцать лет компания вернулась к истокам, правда, теперь она выпускает RPG-lite.
Игры Heretic I–II, Hexen I–II, Soldier of Fortune I–II, Star Trek: Voyager, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, X-Men Legends 1/2, Quake 4.
Проекты Castle Wolfenstein
Web-сайт www.ravensoft.com

Вердикт ★★★★★

X-Men Legends 2 в профиль. Рекомендуется только поклонникам комиксов Marvel

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Большой выбор героев; интересные локации; новые спецспособности



Однообразный геймплей; боссы; безумный сюжет

Олег Данилов

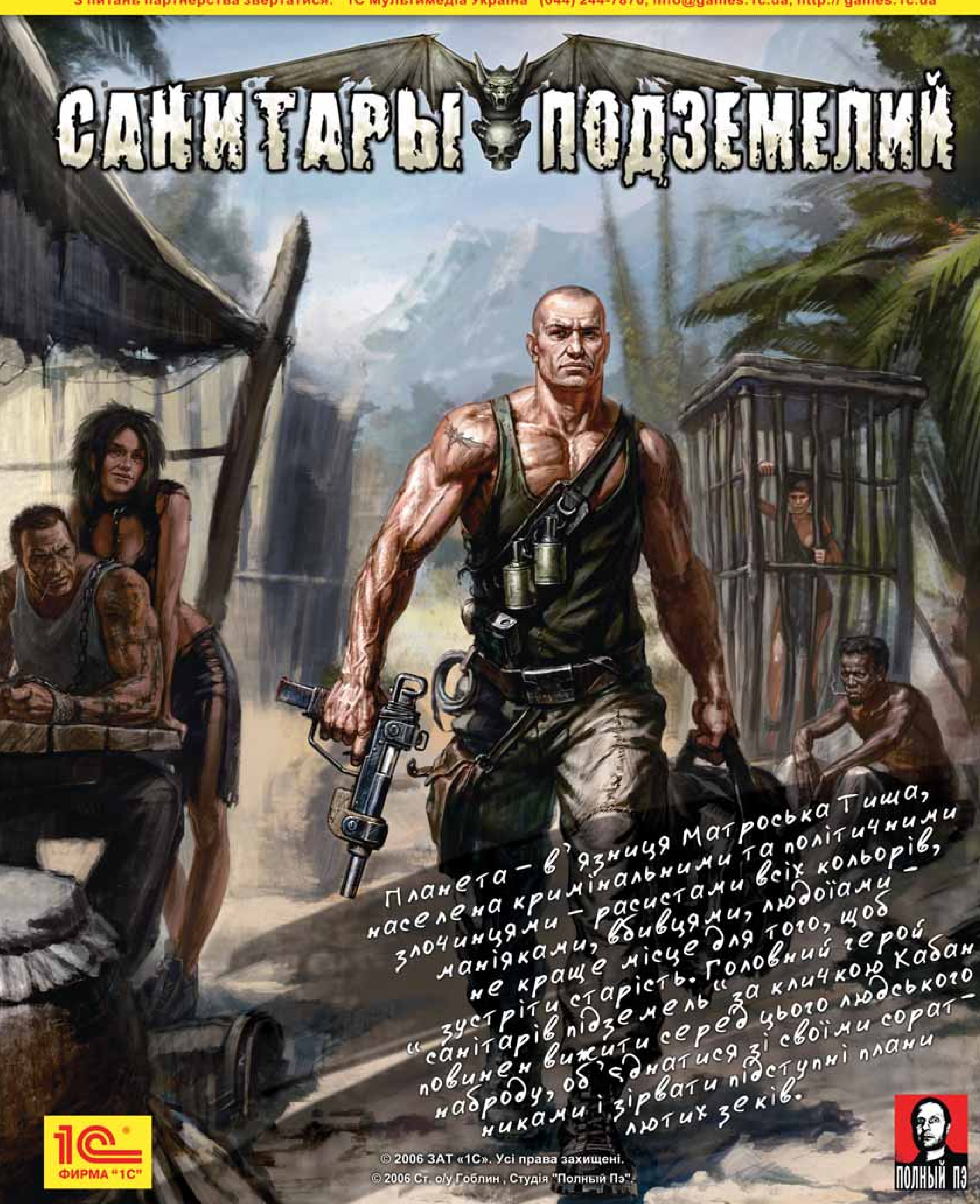
Кто победит, если стравить Человека-паука и Росомаху? Кто круче – Капитан Америка или Шторм? Ответов нет. В Marvel: Ultimate Alliance герои комиксов сражаются в одной команде, так что противопоставить их друг другу не удастся.

Собственно, ничто не мешает мне пересказать сюжет новой action/RPG от Raven Software. Благо он настолько бредовый, что вы либо ничего не поймете, либо просто не поверите мне. Что поделать, у комиксов и игр по их мотивам свои законы, и они совершенно не подчиняются традиционной человеческой логике. Все, что вам надо знать, – шайке хороших героев, надерганных из разрозненных произведений Marvel, противостоит компания плохих, под предводительством доктора Дума (Dr. Doom). Плохие вероломно нападают на хороших, тесня их по всем фронтам, и только вы можете положить этому конец. За каким чертом вас заносит в разнообразные экзотические локации, как-то: Атлантида, Валгалла, Ад и т. д. – понимать не нужно, хотя и полезно – викторины на внимательность и знание продуктов Marvel в «героической» серии Raven являются обязательным элементом. Впрочем, как и сбор коллекции комиксов, картинок-заставок, бонусных миссий и секретных персонажей – все тщательно протоколируется в меню статистики.

Доступных игроку героев здесь действительно много, и наряду со старыми знакомыми (по серии X-Men Legends) имеются персонажи других комиксов – «Фантастическая четверка» в полном составе, Спайди, легендарный Капитан Америка (мой личный фаворит), Железный человек, Человек-факел, Пантера и т. д., вплоть до Спайдервумен. Правда, наличие новых персонажей никак не влияет на геймплей. По сути, перед нами опять-таки X-Men Legends, а играть третий год подряд в одну и ту же игру немного надоедает. Хотя нововведений хватает – добавлены различные костюмы для героев, которые к тому же можно «прокачивать», изменена система пополнения маны и жизненной энергии, упразднены магазины, перетасованы комбо- и суперудары, незначительно улучшена графика. Но далеко не все пошло игре на пользу. Так, огромные, неуязвимые для обычных ударов боссы только раздражают. В сражениях с ними нам предлагается поучаствовать в мини-игре «угадай кнопку», последовательно нажимая на клавиши, названия которых буквально на секунду появляются на экране. Кстати, геймпад здесь обязателен: играть с клавиатуры – сущее извращение.

Одним словом, Marvel: Ultimate Alliance – почти полная копия X-Men Legends 2. RPG-lite (при включенных автонастройках чистый файтинг) – очень динамичная и красочная, но ужасно однообразная. Рекомендуется тем, кому X-Men Legends 2 показалась слишком короткой.

P.S. Впрочем, некоторые шутки и easter eggs в игре нас откровенно порадовали.


САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
Планета — в'язниця Матроська Тиша, населена кримінальними та політичними злочинцями — расистами всіх кольорів, маніяками, вбивцями, людоїдами — не краще місце для того, щоб зустріти старість. Головний герой "санітарів підземель" за кличкою Кабан повинен вижити серед цього людського набродру, об'єднатися зі своїми соратниками і зірвати підступні плани лютих зеків.
1С
ФИРМА "1С"
© 2006 ЗАТ «1С». Усі права захищені.
© 2006 Ст. о/у Гоблин , Студія "Полный Пэ".
ПОЛНЫЙ ПЭ

Паровозик из Ромашково

Sid Meier's Railroads!



Формула игры

Сид Мейер + железная дорога + детство = **Sid Meier's Railroads!**

Построить железную дорогу можно в 

Sid Meier's Railroad Tycoon 3



Пресса любит преуспевающих







А трамваи здесь откуда?

Легендарный TGV



Маленький, да удаленький



Элвис будет гордиться

Паспорт 

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Firaxis Games
Издатель 2K Games
Web-сайт www.sidmeiersrailroads.com

Firaxis Games
Основана в 1996 г. Джеффом Бригсом и Сидом Мейером; стала преемником MicroProse, где Сид с Джеффом работали с 1990 г. Компания Firaxis Games заслуженно является одним из лидеров индустрии благодаря серии игр Sid Meier's.
Игры Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Civilization III, Sid Meier's Civilization IV, Sid Meier's Alpha Centauri, Sid Meier's Conquests, Sid Meier's Antietam, Sid Meier's Gettysburg!, Sid Meier's Sim Golf.
Проекты нет данных
Web-сайт www.firaxis.com

Вердикт ★★★★★

Игрушечные паровозики от Сида Мейера

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

 Удобная камера; исторические справки

 Не обнаружено

Роман Оберемко

Страшно подумать, но с момента появления прародителя этой игры прошло целых шестнадцать лет! Да-да, именно в 1990 г. была выпущена первая часть Sid Meier's Railroad Tycoon. Однако время идет, а бессмертные хиты остаются таковыми, все хорошея и хорошея. С первых же кадров вспоминается мечта всего детства – ГДРовская железная дорога и долгие вечера, проведенные вместе с отцом за сборкой овала ж/д линии. К сожалению, веселая пора ушла, остатки дорогой игрушки давно пылятся на полке... Но вот на компьютере появляется она – Sid Meier's Railroads!

Не стоит надеяться на улучшенную версию гениального творения Sid Meier's Railroad Tycoon 3 – нет, Railroads! совершенно иной проект. Главное здесь — отнюдь не возможность почувствовать себя железнодорожным магнатом или эдаким Эдисоном, все намного проще – это наше детство. У поклонников серии могут появиться нехорошие мысли из-за незамысловатости геймплея: городские здания сами собой раздвигаются при постройке вокзала, равно как и различные ландшафтные помехи, ажурные мосты и длинные тоннели тоже возводятся, словно по мановению волшебной палочки, ж/д полотно не нужно прокладывать собственноручно, достаточно протянуть мышкой воображаемую линию из пункта А в пункт Б – лишь бы хватило денег. В этой аркадности есть и свой шарм – не стоит мучительно долго думать о том, как же лучше устроить вокзал, каким путем проложить колею, главное – наслаждаться детством и смотреть, как бегают маленькие паровозики.

В целом интерфейс стал намного более дружественным. При наведении курсора на любой производственный центр, будь то шахта, каменоломня или же город, производящий какие-либо товары, мгновенно всплывает подсказка – данный тип товаров необходим в таком-то населенном пункте, находящемся в стольких-то километрах к востоку, и все, что вам осталось, – это назначить маршрут. Не менее приятным нововведением стали и торги за право обладания различными патентами и технологиями, особенно это интересно на высоких уровнях сложности или при игре с друзьями.

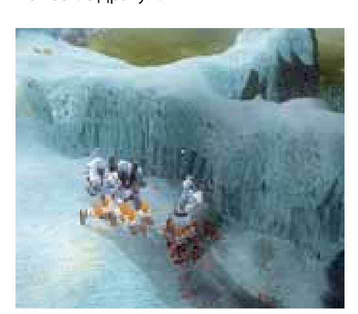
Сюжетная линия не блещет, да она, в общем-то, и не нужна. Геймеру представлены на выбор несколько кампаний в различных частях Европы и Северной Америки, а также свободная генерация карт. Любая кампания длится чуть более ста лет и предлагает около десятка заданий, в принципе не обязательных, но за них начисляются очки, которые влияют на ваш рейтинг.

В целом игра получилась замечательной, главное – не ждать от нее очередной головоломной Railroad Tycoon.

Артур, Дракула и все-все-все

Stronghold Legends


Поместье Дракулы


Слон и Моська




Смотр войск

Формула игры

Stronghold 2 + новые кампании + полноценные герои = **Stronghold Legends**

Поиграйте в другие игры серии Stronghold



Stronghold
Stronghold 2


Демоны одолели


А здесь я цибульку посажу

Паспорт



Жанр стратегия реального времени
Разработчик Firefly Studios
Издатель 2K Games
Web-сайт www.sidmeiersrailroads.com

Firefly Studios
Студия была основана в 1999 г. Саймоном Брэдбери и Эриком Олетте в Лондоне. Первая игра увидела свет в октябре 2001 г. В ноябре 2004-го открылось американское представительство, и немногим позже – в Шотландии.
Игры Stronghold, Stronghold Crusader, Stronghold Warchest, Stronghold 2, Space Colony, CivCity: Rome
Проекты нет данных
Web-сайт www.fireflyworlds.com

Вердикт ★★★★★



Это уже не Stronghold

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Герои являются полноценными боевыми единицами


Слабый AI; практически отсутствуют нововведения

Роман Оберемко

В мире игростроительства временами происходят весьма интересные события, и если благодаря одним из них компания-разработчик возносится на вершины Олимпа, то другие способны привести к абсолютно противоположному результату. К сожалению, в случае Stronghold Legends мы имеем дело с последним.

После выхода в свет второй части поистине гениальной игры, единственного в своем роде средневекового замкостроительного симулятора, Firefly Studios простили многие недочеты и недоработки, однако здесь она перешла все границы. Может быть, кого-то и устроят упрощения геймплея, но превращать прекрасную и необычную игру в посредственную стратегию реального времени – это уже чересчур.

Сама Stronghold Legends разделена на три кампании, каждая из которых основана на легендах: король Артур и рыцари Круглого стола, Зигфрид I и война с гигантами, а напоследок Влад Цепеш, он же граф Дракула. Основным нововведением является то, что главный герой не просто сидит в своем замке, выпивает и закусывает – теперь он может еще и воевать, вот только то ли от переедания, то ли еще по какой-либо причине, но передвигается на своих двоих он медленнее даже самой тихоходной катапульты. Правда, это несколько компенсируется специальными возможностями: моментально снести стену в замке, вызвать валькирий или призрачных рыцарей и т. д.

Серьезно упростили строительство – больше не приходится думать, что же возвести, дабы добиться производства определенного типа юнитов, не нужно запоминать необходимые цепочки – теперь абсолютно все здания доступны сразу, и каждое из них отвечает за определенные типы войск – лишь бы денег хватило. Сами военные действия практически не изменились: как и раньше, основной силой являются копейщики и лучники – стоят всего ничего, тренируются очень быстро, а, как известно, стадо мышей запросто обглодает взрослого слона.

Весьма неприятный осадок оставляет тупой до безобразия AI: снова и снова, будто это строго прописано сценарием, враг совершает вылазки в точно определенное место – однако достаточно выставить туда армию, и неприятель будет каждый раз отбрасываться на исходные позиции. Хотя поначалу довольно интересно искать разнообразные пути достижения победы, но в итоге он оказывается лишь один.

Недостатки геймплея разработчики решили компенсировать шикарной графикой и звуковым сопровождением. Пейзажи поражают правдоподобностью и красотой, впечатляют рев драконов, звон мечей и трубные голоса полководцев, отдающих приказания свои войскам.

Предпоследний дозор

«Дневной Дозор»


Каждая женщина немножко ведьма


Во-первых, Жанна Фриске – это просто красиво…


Лучшие маги обоих Дозоров – лузеры!


Мы тут шахматишками балуемся

Формула игры

«Ночной Дозор» + 1 год = **«Дневной Дозор»**

Если вам нравится творчество С. Лукьяненко

«Ночной Дозор Racing» **ДПК 3/2006**
«Ночной Дозор» **ДПК 10/2005**


Драку в баре заказывали? Не волнует – уплачено!


Анализируй это

Паспорт



Жанр тактическая RPG
Разработчики
Targem Studio/Nival Interactive
Издатель «Одиссей»
Web-сайт www.nival.com/w2_ru

Targem Studio
Созданная в 2002 г. екатеринбургская компания Targem громко заявила о себе уже первым проектом – RPS «Магия Войны», посему ничего удивительного в том, что студия была куплена в мае 2005 г. Nival Interactive, нет.
Игры «Магия Войны: Тень Повелителя», «Магия Войны: Знамена Тьмы», Ex Machina
Проекты «Ex Machina: Меридиан 113»
Web-сайт www.nival.com/targem_ru

Вердикт ★★★★★

Продолжение не хуже первой части, просто на фоне современных игр уже не смотрится

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Расширенный набор магии; ритуалы; заклинание «паранджа»; вероятностный анализатор; неплохой сюжет

− Устаревший графический движок; слабые озвучка и музыкальное сопровождение; игра слишком простая и короткая

Олег Данилов

Мы очень надеемся, что «Дневной Дозор» – последняя игра, эксплуатирующая морально устаревший движок Silent Storm. Будучи в свое время весьма инновационным и мощным, на фоне современных аналогов он смотрится, мягко говоря, удручающе. Да и для RPG, пусть даже в категории lite, он абсолютно не предназначен. Тем не менее именно этот engine выбрала Nival Interactive, поручив своей дочерней студии Targem разработку второй игры по произведению Сергея Лукьяненко.

Несмотря на всю схожесть с «Ночным Дозором» годичной давности, «Дневной Дозор» во многом отличается от родительского проекта. И хотя по большому счету перед нами та же самая RPG-lite, выглядит и играется она лучше. Проблема лишь в том, что за прошедшие 365 дней вышло множество ролевых игр, на голову превосходящих «Дозоры». Посмотрите на соседних страницах скриншоты из Neverwinter Nights 2, вспомните Titan Quest, Oblivion и т. д. Впрочем, не все так плохо.

Авторы провели работу над ошибками. В новой версии значительно расширен набор заклинаний, а также добавлены весьма мощные ритуалы, требующие объединения усилий двух-трех персонажей. Правда, над балансом, похоже, никто не мудрствовал – из нескольких десятков чар действенные лишь пять-шесть, остальные абсолютно не нужны. К тому же в этом списке присутствует совершенно убойный Kill, позволяющий буквально за пару ходов вынести вперед ногами пять-шесть магов верхнего уровня. В итоге игра получилась излишне простой, да еще и чересчур короткой. Впрочем, для любителей old skool hardcore имеется NN2, где каждый бой как последний.

Новые фишки «Дневного Дозора» – вероятностный анализатор, позволяющий «подстелить соломку» в предстоящих миссиях, и заклинание «паранджа», предоставляющее главной героине свободу выбора гардероба. Кстати, в конце игры Анна научится принимать и демоническую форму.

Как вы уже, наверное, поняли, сюжет второй серии продолжает линию «Ночного Дозора» и опять-таки параллелен книгам/фильмам. Теперь мы играем не за Светлого Стаса, а за его Темную подружку Анну. К текстам приложил руку Лео Каганов, однако актеры подкачали, сведя старания писателя на нет. Музыка тоже не впечатляет, похоже, она выдернута из другой игры.

В итоге мы имеем неплохое логическое продолжение первой части, вот только современному уровню игра явно не соответствует.

Новинки shareware и freeware

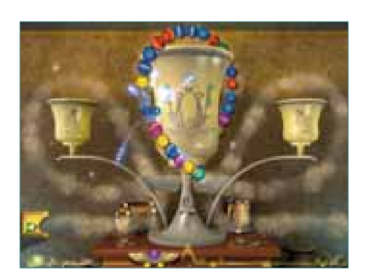
Олег Данилов

Когда вы будете читать этот номер «Домашнего ПК», конференция разработчиков shareware-игр из Восточной Европы – Casuality Europe: East 2006, – проходившая в Киеве 16–18 ноября, уже закончится. В ней примут участие представители компаний, регулярно получающие знак «Выбор редакции» в наших обзорах shareware и freeware-проектов: Alawar Entertainment, Mumbo Jumbo, Pop Cap, Play First, Oberon. Надеемся, в следующих номерах журнала мы сможем рассказать о новых, еще более интересных продуктах этих фирм.

Luxor 2

★★★★★

Разработчик Mumbo Jumbo
Объем 19 MB
Адрес загрузки www.mumbojumbo.com/game/game/44



В свое время оригинальная Luxor стала наравне с Zuma одной из любимейших игр слабой половины человечества в целом, а также секретарш и бухгалтерш в частности. И вот наконец Mumbo Jumbo удосужилась выпустить полноценное продолжение – еще более стильное и красивое и, разумеется, еще более аддиктивное. Египетская тематика, необычайно популярная у разработчиков shareware-продуктов, обыгрывается здесь на все сто. По геймплею Luxor 2, конечно, мало отличается от традиционной Zuma, но авторы добавили несколько новых оригинальных бонусов и отшлифовали игровой процесс до блеска. В итоге перед нами лучший Zuma-клон этого года с прекрасной графикой и великолепным саундтреком.

LEGO Clikits Chic Boutique

★★★★★

Разработчик Snap2Play
Объем 12,9 MB
Адрес загрузки www.realarcade.com



Если у вас есть дочка 4–10 лет, наверняка вам знакомы продукты серии LEGO Clikits, позволяющие самостоятельно собирать из отдельных компонентов забавные и симпатичные украшения – кольца, ожерелья, браслеты, бусы и т. д. Именно для девочек и предназначена эта красивая match-3-игрушка. Геймплей, копирующий игровой процесс Chuzzle, предельно прост, и попасть в ситуацию, когда нельзя совместить три элемента, невозможно. Задача – складывая элементы Clikits, собирать украшения и продавать их клиентам в собственном бутике. Между уровнями можно улучшать магазинчик, покупая разнообразные апгрейды. Весело и интересно – рекомендуется маленьким девочкам и их мамам.

FizzBall

★★★★★

Разработчик Grubby Games
Объем 13 MB
Адрес загрузки grubbygamesfiles.com/fizzball/FizzBallDEMO.exe



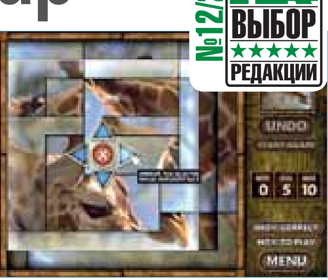
Все-таки Katamari Damacy (Sony PlayStation 2) – гениальная игра, не зря разработчики вдохновляются ее геймплеем при создании shareware-проектов (вспомним De Blob). Вот и ребята из Grubby Games решили объединить в FizzBall классический арканоид с Katamari Damacy. Шарик также отбивается ракеткой и разрушает препятствие, но кроме того, умеет поглощать животных и пищу для них, увеличиваясь от этого в размерах и повышая пробивную способность. Ваша задача – спасти как можно больше существ, которые помещаются затем в специальное убежище, где за их поведением можно наблюдать. FizzBall отличается стильной рисованной графикой и неплохим саундтреком. Рекомендуем.

Mirror Mixup

★★★★★

Разработчик PiEyeGames
Объем 13,7 MB
Адрес загрузки www.pieyegames.com/MirrorMixup/Download.htm

№12/2006 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

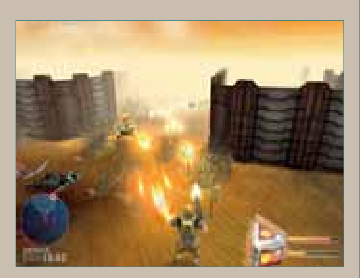


Признаемся, мы неравнодушны к продуктам студии PiEyeGames, уж очень хорошо работает фантазия у ее сотрудников. Они умеют превращать знакомые нам игрушки в нечто новое. Еще один пример тому – Mirror Mixup. Как следует из названия, эта головоломка основана на вращении зеркал. Казалось бы, идея стара – берем фото, разрезаем его на части и несколько раз применяем к фрагментам эффект *Flip*. Мы должны за минимальное число ходов вернуть картинку в исходное состояние. И вот тут ребята из PiEyeGames схитрили – отзеркаливать можно любую выделенную область, а изображения специально подобраны так, чтобы запутать игрока. Великолепно! Кстати, в Mirror Mixup можно загрузить и свои собственные фото.

DevastationZone Troopers

★★★★★

Разработчик CGS Software
Объем 25 MB
Адрес загрузки
www.cgssoftware.com/DZoneTroopersDemo.exe



DevastationZone Troopers по сути – плоский шутер от третьего лица. И хотя выдаваемая движком весьма симпатичная картинка полностью трехмерна, наводить оружие в вертикальной плоскости нельзя. Каждая миссия в игре состоит из двух частей. Первая – собственно высадка, где вы управляете десантным кораблем и, уворачиваясь от мин и обломков, падаете на поверхность планеты. Вторая – очень динамичный шутер с массой оригинальных противников и возможностью разрушать элементы ландшафта. Между заданиями разрешено покупать новые типы оружия и апгрейды к уже имеющимся. Игра отличается безумным драйвовым геймплеем и отменным саундтреком в стиле hi-tech.

Captain Binary

★★★★★

Разработчик Twin Bottles
Объем 42,4 MB
Адрес загрузки
binarny.pjwstk.edu.pl/en/CptBinarySetup.exe



Этот симпатичный скроллер-платформер в стиле Contra создан группой студентов польско-японского Института информационных технологий и абсолютно бесплатен. Авторам удалось не только наделить игру потрясающе динамичным геймплеем, но и нарисовать удивительно стильные задники и персонажей, пародирующих комиксы и мультфильмы 60-х гг. XX в. Сам же капитан Бинари, защищающий землю от вторжения полчищ инопланетных захватчиков, очень напоминает мистера Исключительного из «Суперсемейки». Игра получилась весьма сложной, но зато и очень веселой, так что если у вас есть большой запас выдержки – редакция «ДПК» рекомендует.

Heavy Weapon

★★★★★

Разработчик Pop Cap
Объем 8,2 MB
Адрес загрузки
www.popcap.com



Одна из первых игр, с которой началось увлечение многих редакторов «ДПК» геймингом, была, конечно же, ParaTrooper. Идея жива и поныне. Heavy Weapon – это, если хотите, смесь ParaTrooper с горизонтальным скроллером (хотя поклонники Sony PlayStation 2 вспоминают прежде всего Contra). Все управление – две клавиши мыши, танк едет автоматически, ваше дело – стрелять. Графика и звуковое оформление стилизованы под старые игры, хотя до псевдографики, конечно, не доходит. Из нововведений отметим возможность собрать супероружие, огромных боссов в конце каждого уровня, а также магазин, в котором между миссиями можно улучшить вооружение танка.

Cramgene

★★★★★

Разработчик Yamisoft
Объем 5,1 MB
Адрес загрузки ftp.bmtmicro.com/bmtmicro/CramgeneDemo10d_Setup.exe



Довольно необычная головоломка на тему генетики. Вам необходимо прокормить некое странное существо. Вот только питается оно исключительно тварями определенного вида, с конкретно заданными цветом тела, формой ушей и т. д. Имея массу подручного материала (существ всех цветов и форм), вы должны собрать набор генов, который позволит создать требуемое животное. По сути, перед нами усложненный вариант старой доброй забавы «Быки и коровы». Вычисляем, какие группы генов за что отвечают, сравниваем доноров и генные цепочки, ищем совпадения. Игра весьма сложная, зато отлично тренирует серое вещество. Графика в Cramgene, конечно, не супер, но не это здесь главное. В общем, рекомендуем.

Ball Bearing

★★★★★

Разработчик Rob
Объем 10 MB
Адрес загрузки www.eakiah.pwp.blueyonder.co.uk/ballbearinginstall.zip

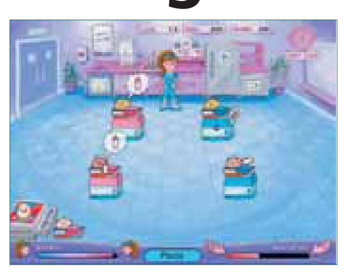


Не перевелись еще Кулибины, в одиночку разрабатывающие оригинальные игрушки! Творение человека с ником Rob под названием Ball Bearing больше всего напоминает смесь арканоида, пинбола и Balance. Вы можете в определенных пределах изменить траекторию шарика, катящегося по сложному лабиринту и отскакивающего от стен. Задача – разбить как можно больше ящиков, найти бонусы, собрать специальные кольца и – вперед, на следующий уровень. В лабиринте установлены довольно сложные механизмы, автоматические двери и прочие препятствия. Выглядит Ball Bearing весьма симпатично и ярко, хотя современной эту графику не назовешь. Управлять шариком непросто, так что тренируйтесь.

Carrie the Caregiver

★★★★★

Разработчик The Article 19 Group
Объем 11,2 MB
Адрес загрузки
www.shockwave.com



Вариация на тему Dinner Dash повествует о нелегкой судьбе няни. Официанткам из Dinner Dash намного легче, им ведь не надо смотреть за оравой младенцев, которые постоянно хотят есть, пачкают пеленки, желают слушать сказки и т. д. А ведь кроме этого нужно следить за чистотой своих рук и самой не свалиться от усталости. Одним словом, тяжела жизнь нянечек... Геймплей здесь абсолютно такой же, как и в названной выше игре, – следим за потребностями младенцев, щелкаем по соответствующим им бутылочкам, грелкам, мойкам и т. д. Главное – внимание и скорость реакции. Графика тоже напоминает Dinner Dash – рисованное от руки 2D. Короче говоря, игра на любителя, но студентам медучилищ стоит потренироваться.

Последняя фантазия, дубль 12

Final Fantasy XII

Сергей Светличный

Final Fantasy является самым популярным циклом консольных ролевых игр. И пусть хардкорные любители jRPG презрительно морщатся и называют его попсой, заявляя, что действительно достойные сериалы – это Shin Megami Tensei, Tales of, Xenosaga и т. д. Что бы они ни говорили, фанаты Final Fantasy все равно будут запоем проходить каждую новую часть и покупать новые консоли только потому, что на них выйдет следующая «Финальная Фантазия».

FFXII появилась под занавес – эпоха PlayStation 2 подходит к концу, вот-вот должна поступить в продажу ее преемница (на которой, не сомневайтесь, тоже будут Final Fantasy – тринадцатая серия уже в разработке), все бредят «новым поколением приставок» и забрасывают на пыльные полки представителей текущего поколения. Появление такого проекта в такое время – либо серьезная ошибка, либо тонкий расчет. Впрочем, зная, какие «силы» стоят за сериалом, можно смело утверждать, что справедливо второе. Девятая часть тоже выходила на закате PS1, но это не помешало ей продаться традиционными для FF миллионными тиражами. В конце концов, если кто-то поспешил выкинуть морально устаревшую PS2, то после выхода FFXII он просто купит ее снова, всех делов.

Итак, последняя «Последняя Фантазия» на PS2. Она разрабатывалась без участия главного «фантазера» Хиронобу Сакагучи, и это чувствуется во всем – FFXII оказалась самой нетрадиционной FF за все годы жизни цикла. Начнем с того, что в ней, по сути, нет главного героя. То есть формально он, конечно, имеется, вот только фактически в происходящих событиях играет далеко не главную роль. Более того, вы вполне можете лишить его лидерства в партии приключенцев и даже исключить из активной боевой группы – тогда он будет появляться лишь в сюжетных роликах как одно из шести действующих лиц.

Формула игры

Final Fantasy X + Final Fantasy XI – Хиронобу Сакагучи = **Final Fantasy XII**

Кстати, о сюжете. Парадоксально, но факт – пожалуй, это единственный серьезный недостаток FFXII. Он (как и многое другое) кардинально отличается от сюжетов предыдущих частей. Для начала, здесь полностью отсутствует любовная линия. Сюжет достаточно вяло стартует и регулярно «застывает» на несколько часов. В середине игры он вообще используется в основном лишь для переброски наших героев из одной локации в другую и только в последние часы игры наконец заставляет вспомнить, что это все-таки Final Fantasy (но и тут, откровенно говоря, он уступает предыдущим частям). Из разряда курьезов – во вступительном ролике (и в образах некоторых персонажей) при желании можно найти параллели со знаменитой фантастической сагой «Звездные войны». Главный герой (сирота, мечтающий стать пилотом) – вылитый Анакин Скайуокер,


Главный женский персонаж принцесса ~~Лея~~ Эш. Главный мужской к ней абсолютно равнодушен



Проходящий мимо монстр не преминет ввязаться в общую свалку

воздушный пират поразительно похож на Хана Соло (имеется даже местный аналог Чубаки – немногословная Фран, очаровательная представительница лесных эльфов), принцесса, воюющая с могущественной Империей на стороне повстанцев... да что говорить, тут даже есть клон Дарта Вейдера!

К счастью, слабый сюжет – это, как уже было сказано выше, единственный недостаток FFXII. Из достоинств же в первую очередь стоит упомянуть боевую систему – ее, судя по всему, позаимствовали из FFXI, из-за чего двенадцатая часть временами сильно смахивает на «однопользовательскую MMORPG». Забудьте про ATB, random encounters, боевые экраны, ручное управление персонажами и классическую победную стойку ваших бойцов после очередной схватки (тут она демонстрируется лишь после сражений с боссами). Вся партия бегает по местным полям и лесам в полном составе (а не в виде одинокого главного героя, носящего за пазухой остальных приключенцев), монстры непринужденно разгуливают тут же, у вас на виду, бой начинается без каких-либо спецэффектов, протекает в реальном времени (управляемая пауза присутствует) с полной свободой перемещения всех героев... А чтобы

Если Final Fantasy для вас слишком проста 

Shin Megami Tensei: Devil Summoner (PS2)
Valkyrie Profile 2 (PS2)

сделать сходство с MMORPG еще более сильным, разработчики привили вашим напарникам искусственный интеллект с тончайшей настройкой – в вашем распоряжении есть свыше сотни действий, которые можно назначать для любого персонажа на такое же огромное количество событий (например, атаковать определенный тип монстров различными видами оружия или магии, защищать лидера партии или любого другого персонажа, лечить статус-эффекты как магией, так и с помощью средств из инвентаря и т. д.). Правильно настроенная партия оказывается настолько самостоятельной, что в состоянии драться без вашего вмешательства – вы руководите только одним героем, и со стороны может показаться, что вы вместе с другими игроками участвуете в каком-нибудь рейде в очередной азиатской MMORPG.

Система прокачки выглядит заметно упрощенной по сравнению с предыдущей частью – Grid из FFX заменили на License Board, причем для всех персонажей он одинаков, более того – к концу игры вы почти наверняка откроете большую его часть и не будете мучиться вопросом, в каком направлении развивать того или иного героя.

Фишка серии – магические существа, призываемые в бою вашими персонажами, здесь также присутствуют, однако они оказываются слишком слабыми, чтобы игрок стал с ними возиться. А вот появившаяся в FFXII система мощных и невероятно эффектных суперударов, из которых собирается «комбос» разрушительной силы, напротив, временами способна выручить геймера в затруднительной ситуации.

И под конец пару слов о графике. Разработчики намеренно упростили модели главных героев по сравнению с FFX и «освободившиеся» полигоны вложили в пейзаж. В итоге локации теперь в несколько раз обширнее и детальнее, а FFXII в очередной раз стала самой красивой jRPG.


Главное – убить его до того, как он взорвется


Какая же Final Fantasy без цыплят-переростков чокобо...


Местный аналог «грида» под названием license board

Паспорт 

Жанр jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Web-сайт www.finalfantasyxii.com

Square Enix
Игровой «монстр», получившийся в результате объединения двух легендарных компаний – Square и Enix (известных в первую очередь по сериалам Final Fantasy и Dragon Quest соответственно).
Игры сериалы Final Fantasy, Dragon Quest, Star Ocean, Fullmetal Alchemist, Front Mission и т. д.
Проекты Final Fantasy XIII, необъявленная MMORPG следующего поколения
Web-сайт www.squaresoft.com

Вердикт 

Самая «нестандартная» Final Fantasy в серии

Графика 
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

  Отличная графика; необычная как для FF боевая система

 Слабый сюжет



«Бешеные Псы» Reservoir Dogs

Жанр 3D-action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Официальная игра по культовому фильму Квентино Тарантино Reservoir Dogs оказалась, прямо скажем, недостойной своего «прародителя». Посредственный шутер от третьего лица с однообразным геймплеем и бесповоротно устаревшей графикой может заинтересовать, пожалуй, лишь самых отъявленных фанатов режиссера – несмотря на то что проект появился, мягко говоря, гораздо позже, он страдает от всех болезней, которые свойственны играм «по лицензии», выходящим день в день с кинофильмом.

В русской версии переведены лишь субтитры, речь оставлена оригинальная, английская. Перевод выполнен очень хорошо, однако стоит отметить один момент. На коробке стоит штамп «содержит ненормативную лексику» – и это полностью соответствует истине. Крепкие американские ругательства, в лучших традициях творений Гоблина, заменены на русский мат, причем безо всякой цензуры.

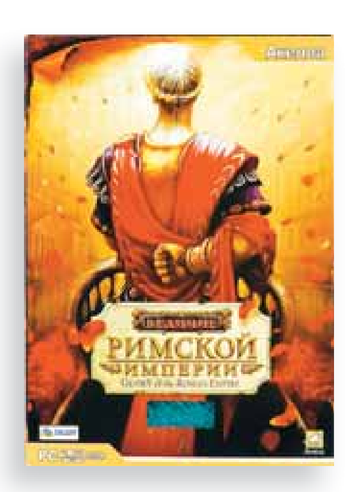


«Боевая машина Акилла» Battle Engine Aquilla

Жанр 3D-action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Эта яркая аркада в принципе неплохо смотрелась четыре года назад, когда такая графика еще производила впечатление (помните классические Incoming и Hostile Waters?). Однако сейчас она уже явно устарела, да и сама идея подобных игр (аркадный action о шагающих/летающих механизмах на фоне пылающих закатов) уже давно не в моде. Кстати, несмотря на «околоанимешное» название и наличие трансформирующихся боевых роботов, «Акиллу» разрабатывали отнюдь не японцы, и анимешности в ней нет ни на грамм.

Локализация выполнена неплохо, но без энтузиазма. Перевод в целом правильный, шрифт подобран адекватный и хорошо читаемый. Озвучка, правда, весьма неестественна, однако то же самое можно сказать и об «актерской игре» в англоязычных видеовставках, поэтому будем считать, что локализаторы просто решили сохранить оригинальный стиль.



«Величие Римской империи» Glory of the Roman Empire

Жанр экономическая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Если до выхода оригинала мы еще ждали Caesar IV и строили догадки, кто же оставит за собой пальму первенства, то сегодня можем сказать точно – Glory of the Roman Empire обошла соперника, заняв лидирующее положение в жанре экономических стратегий. Игроку предлагается вести несколько городов на территории древней Европы и управлять ими, причем кампания причудливо перебрасывает вас от одного города к другому. Что самое интересное – изменения, произошедшие в поселении в течение прошлых миссий, остаются и в последующих, поэтому строить все заново не придется.

Локализация идеальна: качественно подобранные шрифты не отвлекают от игры, голоса актеров с приятными и адекватными ситуациям интонациями, сам перевод текста выполнен на очень высоком уровне, и придраться просто не к чему.



«Космическая Империя: Дети звезд» Space Empires: Starfury

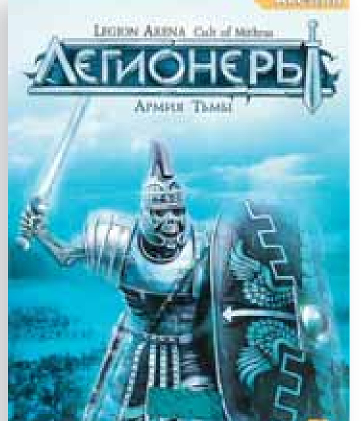
Жанр микс
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Сейчас, когда мы только что закончили играть в DarkStar One и ждем продолжения X3, локализированная версия Space Empires: Starfury выглядит этаким выходцем из прошлого. Каким она, собственно, и является. Справедливости ради стоит отметить, что в момент появления на прилавках англоязычного оригинала (2003 г.) она тоже смотрелась бледно на фоне великолепной Freelancer.

Разработчики из Malfador Machinations решили сменить жанр с TBS на космический сим типа «Элиты» и прогадали. Плоский невзрачный космос, излишняя хардкорность, неудобные управление и интерфейс не позволили игре претендовать на многое. Но самое страшное для проектов подобного рода – ужасно однообразные задания и вялые, однотипные космические битвы. Единственное, что можно поставить в заслугу Starfury, – нелинейность и открытый мир.

Локализация, в принципе, достаточно неплохая, не спасает игру, тем более что гениальной ее назвать сложно – бедненько, но чистенько.





«Легионеры: Армия Тьмы»

Legion Arena: Cult of Mithras

Жанр тактическая стратегия
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Желание дважды продать одну и ту же игру, конечно, весьма похвально, но как быть покупателям, которые, польстившись на красивую незнакомую обложку, получат в итоге то, что они уже видели год назад? Мы рецензировали в свое время проект Legion Arena. Это достаточно бедненький клон Rome: Total War с линейной кампанией, весьма посредственной графикой и примитивным геймплеем. Вся проблема в том, что Legion Arena: Cult of Mithras – та же самая игра. Отличие в возможности нанять в процессе прохождения кампании оригинальные войска – нежить, вампиров, адских слонов и т. д. Зачем это сделано – сказать трудно, ведь изначально Legion Arena претендовала на реалистичность.

Перевод достаточно средненький и слишком формальный, к тому же текст далеко не всегда вмещается в предназначенные для него блоки.



«МедиаМагнат. Бульварное чтиво»

Tabloid Tycoon

Жанр экономический симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Тотальной «игротайкунизации» подвергаются все новые и новые сферы предпринимательской деятельности. В качестве испытательного полигона для проверки менеджерских способностей в данном случае предлагается редакция желтой газетенки. Надо сказать, сейчас многие из подобных изданий зарабатывают весьма неплохо, так что руководство «бульварщиной» тоже можно было бы сделать увлекательным занятием.

Однако (как однозначно следует из названия западного издателя – Valusoft) мы имеем дело с бюджетным проектом, от которого ожидать суперграфики и «правильного» геймплея просто нет смысла.

Поначалу казалось, что за локализацию можно поставить неплохую оценку (к качеству перевода особых претензий не было), но один жирный-прежирный минус перечеркивает все плюсы. Выяснилось, что тексты заготовленных для публикаций статей вообще остались на английском языке.



«Сезон Охоты» Open Season

Жанр детская адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Игры по кино и мультфильмам редко бывают лучше своих оригиналов. Частенько они сделаны на коленке и получают минимальные оценки. Детская адвентюра, приуроченная к выходу мультика «Сезон охоты», является исключением из данного правила – она оказалась даже лучше, чем фильм, заслуживший три балла на соседних страницах в рубрике «Видеотека». Игра проведет вас по знакомым локациям и позволит не только развлечься в забавных мини-играх, но и узнать много интересных фактов о живой природе и охране окружающей среды. Впечатляют также хороший графический движок проекта, разнообразные и весьма забавные элементы геймплея.

Локализация от «Нового Диска» в принципе неплоха, в ней даже участвовали те же актеры, что и в озвучивании мультика. Вот только для компьютерной игры они решили особо не напрягаться, поэтому озвучка здесь явно слабее.



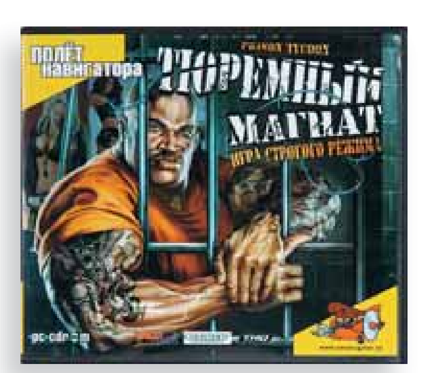
«Сокровища ацтеков» Call of Juarez

Жанр 3D-action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Польский вестерн о приключениях Билли Кэндла и преподобного Рэя получился на удивление отличной игрой, чего от разработчиков «Хрома» никто, признаться, не ожидал. Приятная графика, увлекательный сюжет, тщательно проработанные характеры – в общем, все на уровне. Конечно, если рассматривать «Сокровища ацтеков» как обычный шутер, то оценка у него будет уже пониже, однако «обычных шутеров» хватает и так, чего нельзя сказать об атмосферных вестернах.

Локализация традиционно для «1С» выполнена на достаточно высоком уровне. Перевод очень хорош, шрифты подобраны аутентичные, однако озвучка оставляет несколько неоднозначные впечатления. Временами она просто великолепна, временами же довольно неестественна (причем порой у одного и того же персонажа). Такое ощущение, что актеры не всегда ясно представляли себе, как играть тот или иной эпизод.

«Тюремный магнат: Игра строгого режима»
Prison Tycoon



Жанр экономический симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Последнее время разнообразные «тайкуны» буквально заполонили прилавки, а компании-разработчики на волне повышенного спроса продолжают штамповать такие игры целыми пачками. Перед нами еще один представитель этого класса – экономический симулятор тюремной жизни. Геймеру предстоит стать начальником тюрьмы, сначала довольно простой – для рядовых преступников, а в итоге получить под свое начало огромную зону строгого режима. Кроме управления жизнью отдельного мирка, необходимо решать многие экономические вопросы, чтобы оправдать назначение на столь высокий пост.

Локализация выполнена отлично, весь текст переведен идеально, никаких недоработок замечено не было, шрифты подобраны красивые, они органично вписываются в интерфейс: не отвлекают от процесса и прекрасно читаются.

Company of Heroes



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

К сожалению, качественные стратегии на тему Второй мировой войны выходят крайне редко. Можно даже сказать, что их считаные единицы. Тем более приятно то, что Company of Heroes стала не очередной поделкой, а настоящим произведением искусства, заслуживающим множества наград. Кинематографическое действо, разворачивающееся на экране игрока, завораживает голливудскими спецэффектами, однако не стоит думать, что кудесники из Relic забыли о балансе и геймплее. Графика – лишь одна из составляющих шедевра, выпущенного маститой студией, уже прославившейся своими Warhammer 40 000: Dawn of War и Homeworld.

Испортить локализацией такой продукт было бы просто кощунством, но к работе «Буки» претензий нет. Озвучка игры сделана максимально четко и больше напоминает дубляж очередного блокбастера. Такой диск отлично дополнит коллекцию любителя стратегий.

«Dreamfall. Бесконечное путешествие»
Dreamfall: The Longest Journey



Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор Lazy Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Игра The Longest Journey занимает заслуженное место в золотом фонде лучших адвентюр всех времен и народов. Ее идейная продолжательница Dreamfall хотя и не лишена недостатков, наверняка будет одной из соискательниц звания Game of the Year в своей жанровой категории.

Наши норвежские друзья из компании Funcom в очередной раз предложили игрокам поэтичную философско-приключенческую притчу, погрузили их в уникальный мир, созданный фантазией замечательного геймдизайнера и писателя Рагнара Торнквиста. Интересный сюжет, кинематографичность визуального ряда, запоминающиеся персонажи – вот основные привлекательные черты Dreamfall.

О локализации у нас сложилось неоднозначное впечатление. К плюсам отнесем наличие двух языковых версий (русской и английской, причем в обеих есть и озвучка, и субтитры, которые можно комбинировать любым способом) и достаточно грамотный перевод. Однако несколько расстроил уровень игры актеров, озвучивавших главных героев. Особенно жаль Зои и Киана.

Fable: The Lost Chapters



Жанр action/RPG
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Замечательная fairytale от известного мастера-«сказочника» Питера Молиньё, как и всякая уважающая себя сказка, может быть как доброй, так и злой – все зависит от желаний самого геймера. Несмотря на то что Молиньё не удалось сдержать все свои обещания (а когда это ему удавалось?), игра, повествующая о нелегком жизненном пути Героя, от босоного детства и до заслуженной старости, получилась просто отличной.

Локализация замечательная: качественный перевод, хорошо подобранные голоса. Даже актерская игра идеально вписывается в общую сказочную атмосферу Fable и вызывает исключительно положительные эмоции – одним словом, Nival постаралась на славу, придраться абсолютно не к чему.

Единственное маленькое замечание издателю – пожалуйста, перейдите наконец на DVD, а то устанавливать игру с 4 CD как-то уже несовременно, честное слово.

Icewind Dale



Жанр RPG
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Вышедшая в середине 2000 г. на гребне популярности AD&D-ролевых игр Icewind Dale от знаменитой, но ныне покойной пары Interplay/Black Isle Studios, вызвала у геймеров двойственные чувства. Являясь по сути hack'n'slash на движке Infinity, игра не могла конкурировать с Baldur's Gate, но тем не менее позволила приобщиться к миру AD&D неофитам. Впрочем, несмотря на линейность и некоторое однообразие геймплея, Icewind Dale оказалась неплохой и заслужила весьма лестные оценки. По прошествии шести лет игра выглядит морально устаревшей, но поклонники проектов Interplay просто обязаны иметь такой диск в своей коллекции.

Перевод и озвучка не вызывают особых нареканий, но в том, что касается интерпретации некоторых терминов правил AD&D, мы могли бы поспорить с авторами. Кстати, «1С» уже издала и дополнение к проекту – Icewind Dale: Heart of Winter. Думаю, скоро мы увидим и Icewind Dale 2.

Just Cause

Жанр 3D-action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Тропический клон GTA на первый взгляд выглядит очень даже неплохо – огромный остров (по словам разработчиков, около 1 тыс. км²), полная свобода перемещения, обилие транспортных средств, масса побочных заданий… К сожалению, по мере знакомства с Just Cause начинаешь в ней сильно разочаровываться – кроме симпатичной графики и невероятно масштабируемого движка, любоваться здесь нечем. Однообразные задания, примитивный AI, пустые локации… В общем, через час-другой становится откровенно скучно.

На русский язык переведены только субтитры, озвучка оставлена оригинальная. Текст, в принципе, неплох, однако частенько попадаются фразы, переведенные «в лоб», которые выглядят весьма неестественно. К тому же читать субтитры получается лишь в брифингах – в ходе жаркой перестрелки на них просто нет времени.

Quake 4



Жанр 3D-action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

В том, что рано или поздно игра с названием Quake 4 выйдет, не сомневался никто. Впрочем, здесь id Software умыла руки, передав знаменитый лейбл друзьям из Raven. События Quake 4 начинаются ровно в тот момент, когда заканчивается повествование во второй части. Нам опять предлагают сыграть за капрала Кейна, в очередной раз волею судеб оказавшегося в гуще событий на планете Строггов. Где-то к середине игры главного героя практически превращают в монструозное существо, что, впрочем, только помогает ему быстрее расправляться с неприятелями.

Локализация от «1С» в целом выполнена очень неплохо, хотя иногда и проскакивают небольшие ляпы да интонации актеров временами несколько не соответствуют происходящим событиям. В остальном же все замечательно – полный перевод, хорошая озвучка и качественные шрифты.

Tony Hawk's American Wasteland



Жанр симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Вот уже много лет триумфально шествует по всем игровым платформам, включая ПК и карманные системы (GBA, DS), экстремально-симуляторный сериал имени знаменитого скейтбордиста Тони Хоука, собирая высокие оценки прессы и получая признание играющей публики.

К сожалению, последнее пришествие скейт-экстремалов на ПК особой удачей не назовешь. Порт с версии для PS2 обладает рядом существенных недостатков, да и консольный исходник по некоторым параметрам уступал своим предшественникам.

Последние локализации от «Буки» у нас практически постоянно удостаивались высших оценок. Tony Hawk's до пятерки чуть недотянула. Вместе с тем отметим, что в шрифтах, подобранных для пунктов меню и субтитров, очень хорошо передан стиль оригинала. Перевод диалогов в сюжетной части игры неплох, однако персонажи общаются по-английски, а смысл того, о чем они толкуют, отражается в субтитрах.

«Казино "Рояль"»/ Casino Royale





Александр Птица

Все течет, все меняется. И даже, казалось бы, незыблемые железобетонные каноны кинобондианы и то под напором собственного веса и новых веяний обрушились в мгновение ока в тот самый момент, когда по экранам мира пошел гулять 21-й фильм о самом знаменитом вымышленном шпионе всех времен и народов.

На самом деле «Казино "Рояль"» занимает особое место как в серии романов Яна Флеминга об агенте 007, так и в экранных их воплощениях. Заметим, что именно с этой книги началась всеобщая бондомания, а сама она была уже экранизирована дважды – один раз на телевидении, другой – в виде пародии с участием блестящей актерской команды (данная лента не входит в «официальную» фильмографию Бонда). И вот теперь история о противостоянии агента 007 и банкиров, финансирующих террористические организации, открыла совершенно новую главу.

В самом начале я уже упомянул о канонах. Итак, традиционный развернутый action-пролог ужат до минимума, он лишь знакомит зрителей с героем и объясняет, как тот получил два нуля и лицензию на убийство. Идем дальше – парад гаджетов и образ их гениального творца господина Кью отсутствуют



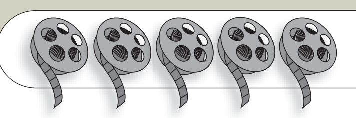
вообще, равно как и воздыхательница Бонда, секретарша шефа MI6 Манипенни. Да и фантастические технологии, которыми по самое не хочу заполнены предыдущие фильмы, здесь не прижились. 007 из гламурного стройного джентльмена превратился в коренастого «сантехника». С девушками теперь тоже другая ситуация, но рассказывать не буду, ибо получится спойлер.

Прочитав вышеизложенный пассаж, можно было бы подумать, что все совсем плохо, однако это не так. «Казино "Рояль"» – лента отличная, лента о совсем другом Бонде в несколько других, чем прежде, реалиях, лента более жесткая. Вместе с тем положенных по штату иронии и юмора хватает вполне.

Кому-то все это может не понравиться, но я считаю, что свежие веяния в кинобондиане были более чем необходимы, и в этом плане фильм свою задачу выполнил успешно.

Вы спросите: «А как же нынче обстоят дела с продакт-плейсментом, без которого фильмы о Бонде себе представить просто невозможно?» Этот ларчик открывается очень просто. Поскольку MGM нынче принадлежит Sony Pictures, то брендами, чаще всего мелькающими на экране, стали Sony Ericsson и VAIO.

Небольшим диссонансом, из-за которого чуточку снизилось общее впечатление, оказалась не особенно выразительная песня во вступительных титрах. Но это не беда. На протяжении последовавших за ней почти двух с половиной часов о такой мелочи просто забываешь.



Компании MGM/Columbia Pictures, 2006
Web-сайт www.casinoroyale.ru
Режиссер Мартин Кэмпбелл
В ролях Дэниэл Крейг (Джеймс Бонд), Ева Грин (Веспер Линд), Маддс Микельсен (Ле Шифр), Катерина Мурино (Соланж), Джуди Денч (М), Джеффри Райт (Феликс Лейтер), Джанкарло Джаннини (Матисс) и др.



«Смывайся!»/ Flushed Away

Олег Данилов

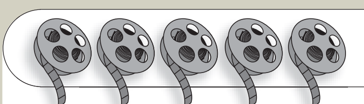
Все-таки английская школа мультипликации на голову превосходит американскую. При этом речь, конечно, идет не о технической стороне процесса, а о творческой. Среди британских студий особняком стоит Aardman Features, создатель сериала и полнометражной ленты о похождениях Уоллеса и Громита. Новый мультик от Aardman о приключениях домашней крысы Родди в канализации, пожалуй, лучший анимационный фильм этого года.

Несмотря на намеренно упрощенную графику (весьма детальную, в фирменном стиле Aardman, но без пластилина), мультфильм воспринимается отлично. В первую очередь благодаря великолепному английскому юмору, не испорченному американским влиянием. Да, возможно, многие шутки будут непонятны непосвященным, но главное то, что ребята из Aardman создали искрометную комедию, одинаково интересную и детям, и взрослым. Динамика происходящего на экране поражает – ни одного лишнего или случайного эпизода, ни одного несмешного момента. И при этом в картине есть мораль, причем в отличие от заокеанских аналогов не выпячиваемая и многоплановая.



Кстати, в очередной раз хочется похвалить украинскую озвучку – перевод Алексы Негребецкого великолепен, особо порадовала украинификация песенок и серенады. К сожалению, мне не удалось найти фамилии актеров, принимавших участие в озвучивании, а ведь они заслуживают очень лестных оценок.

Ни в коем случае не пропустите «Смывайся!» Редакция «Домашнего ПК» рекомендует, причем обязательно в украинском варианте.



Компании DreamWorks Animation/Aardman Features, 2006
Web-сайт www.flushedaway.com
Режиссеры Сэм Фелл, Дейвид Боуэрс
Роли озвучивали Хью Джекман (Родди), Кейт Винсли (Рита), Ян Маккеллен (Жаб), Жан Рено (Ля Фрог), Шейн Ричи (Сид) и др.

«Сезон охоты»/ Open Season

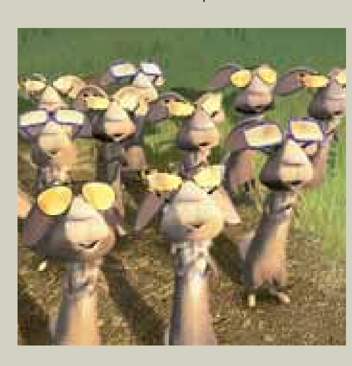


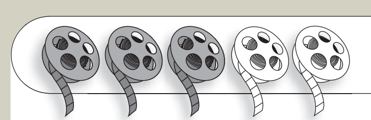
Олег Данилов

Чем больше американских мультфильмов смотришь, тем более утверждаешься во мнении, что все они, как и корейские MMORPG, одинаковые. Масса самоцитат, перекрестных ссылок, похожих как две капли воды персонажей, попадающих в одинаковые, конечно же, комические ситуации. На один «Мадагаскар» или «Шрек» приходятся десятки «Лесной/Подводной братвы», «Братьев медведей» и прочих «сезонов охоты». Порой ради разнообразия авторы переворачивают сюжет с ног на голову, но смысл от этого не меняется.

«Сезон охоты», по сути, негативная копия «Лесной братвы». Только на сей раз не дикие звери попадают в город, а одомашненный медведь Буг вместе с оленем Эллиотом (кстати, по повадкам и роли – вылитый осел из «Шрека») оказываются в дремучем лесу. Причем по трагическому стечению обстоятельств прямо перед началом сезона охоты.

По большому счету действительно запоминающихся персонажей и ситуаций в мультфильме очень мало. Выделяется разве что финальная сцена изгнания охотников из леса. А из героев можно отметить только «актеров второго плана» – любвеобильного дикобраза, белку-самурая и замечательную таксу. Безумный охотник Шо, которого озвучил Михаил Боярский, честно говоря, слишком картинный и утрированный. Графика и анимация особо не впечатляют. В итоге мультику можно поставить не больше «тройки», хотя справедливости ради стоит сказать, что дети воспринимают «Сезон охоты» в целом неплохо.





Компания Sony Pictures Animation, 2006
Web-сайт www.openseason.ru
Режиссеры Роджер Аллерс, Джилл Калтон, Энтони Стаччи
Роли озвучивали Федор Бондарчук (медведь Буг), Михаил Боярский (Шо) и др.

«DOA. Живыми или мертвыми»/ DOA: Dead or Alive

Александр Птица

В последнее время скорость освоения кинематографистами сопредельных игровых территорий заметно увеличилась. И на этой ниве работает не только одиозный Уве Болл. Видимо, коллегам не дает покоя слава (хотя и скандальная) пресловутого немца. Однако давненько киношники не обращались к благодатному жанру файтингов. С тех пор как на экраны вышли провальный Street Fighter и относительно приемлемый Mortal Kombat (и его жуткий сиквел), любителям дрыгоножества и рукомашества ничего и не перепадало.

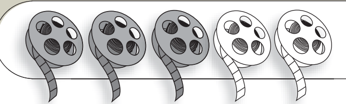
Казалось бы, в популярном игровом сериале Dead or Alive есть все необходимое и достаточное для того, чтобы создать приличный развлекательный фильм. И самое главное богатство торговой марки DOA – это фигуристые барышни на любой вкус, как будто просящиеся на большой экран.

Сами понимаете, что к сюжету фильма, закрученному вокруг некоего турнира лучших бойцов, проводящегося главным суперзлодеем Донованом (кстати, Эрик Робертс никогда не относился к числу моих любимых актеров), высоких требований предъявлять просто нет смысла. Он в достаточной мере схематичен и нелеп, а иного ожидать и нельзя было. Актерская игра также не может быть критерием оценки, потому как она здесь и не нужна.

По моему мнению, среди основных параметров следует выделить качество моделей (не последнюю роль играет размер бюста), визуальное впечатление от локаций и, наконец, постановку поединков.

Первая новость хорошая – драк много, вторая не очень – действительно впечатляющих – раз, два и обчелся. Премию «Лучший background» присуждаю сцене разборки между Кристи и Хеленой под снежком.

Теперь о барышнях. Мой высший балл получает Хелена, затем идут Аяна и Кристи, после них Тина и завершает список, увы, Касуми, одна из любимиц в игре. Мужские персонажи, кстати, вышли куда более фактурными.



Компании Konstantin Films Produktion/Impact Pictures, 2006
Web-сайт doa.film.ru
Режиссер Кори Юэн
В ролях Девон Аоки (Касуми), Джаиме Прессли (Тина Армстронг), Холли Вэленс (Кристи Ален), Сара Картер (Хелена Дуглас), Натассия Мальте (Аяна), Эрик Робертс (Донован), Колин Чу (Хаяте), Кане Косуги (Рю Хаябуса) и др.

«Меченосец»



Александр Птица

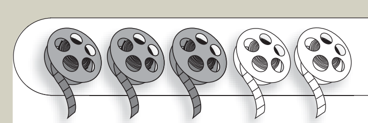
Честно говоря, меня не тянуло на этот фильм. Но раз уж случилось так, что его довелось посмотреть, то почему бы и не поделиться своими впечатлениями.

Сразу скажу – многое в нем было совершенно неожиданным. Я никоим образом не мог предположить, что «Меченосец» окажется не очередным чернушным российским боевичком с комиксоподобным супергероем, а лентой, где-то претендующей на артхаузность. Даже тот факт, что после просмотра фильма весьма трудно однозначно рассказать о чем он, свидетельствует о многом.

Первая строчка стандартной аннотации от производителя гласит: «Саша идет по жизни, оставляя кровавый след». А что же еще можно ожидать от парня, у которого в критические минуты из руки выползает настоящий меч, коим он активно пользуется!

Да, в фильме есть некий перебор по уровню насилия (это, признаюсь, мне не по душе), однако он обладает и какой-то притягательностью и очарованием отрицательного обаяния. В этом заслуга не только исполнителя главной роли Артема Ткаченко, но и команды художников и операторов, сумевших сделать визуальный ряд запоминающимся и буквально бьющим по нервам и эмоциям. Ну и как же не вспомнить о воплощении красоты и любви – девушке Кате! После «Меченосца» мне еще сильнее захотелось увидеть исполнительницу ее роли Чулпан Хаматову на театральной сцене.



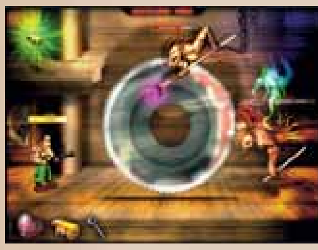


Компания СТВ, 2006
Web-сайт www.mechenosets.ru
Режиссер Филипп Янковский
В ролях Артем Ткаченко (Саша), Чулпан Хаматова (Катя), Алексей Горбунов (Клим), Татьяна Лютаева (Белла), Леонид Громов (Рощин), Алексей Жарков (отец) и др.

Письм@

В адрес редакции «Домашнего ПК» ежемесячно приходит достаточно много писем как по электронной почте, так и почти забытым ныне дедовским способом – в бумажном конверте. Среди них порой встречаются очень интересные. Мы долгое время просто хранили эту корреспонденцию, но в конце концов решили ввести специальную рубрику «Письм@», которую вам и представляем. Так что пишите нам, мы не только прислушаемся к разумным пожеланиям и конструктивной критике, но, возможно, и опубликуем ваше послание на страницах «Домашнего ПК».







Доброго дня, шановна редакція «ДПК»! Пишуть вам Ігор і Аня з міста Суми. Ми дуже вдячні вам і торговельній марці Delfics за надану нам – читачам «ДПК» – можливість отримати свій персональний комп'ютер. Адже важко уявити сучасне життя без цієї розумної машини, і так важко, коли її в тебе немає. До речі, ми з Анею познайомились саме тоді, коли я свого часу купував новий журнал «ДПК»: він виявився останнім у кіоску, і мені нічого не залишалося, як віддати його дівчині (гарній-прегарній:)), яка також хотіла його купити. З цього все і почалося... Ми – студенти, обоє захоплюємось комп'ютерами, іграми. Скільки днів і ночей провели разом в інтернет-клубах... безліч (на жаль, свого ПК у нас не було). Які це були прекрасні години! Зараз ми живемо разом і дякуємо за нашу зустріч саме редакції «ДПК», яка нас і познайомила.

Оскільки ми студенти і «спонсорів» не маємо, та й самі ще не заробляємо, то були дуже раді такій чудовій можливості отримати свій власний комп'ютер, який став би нам і помічником, і другом. Це, мабуть, знакова подія, і ми віримо в наш успіх, адже скільки було у нас доброго, дякуючи саме вам.

Що ж, надсилаємо вам листа і віримо в долю.

Ігор... Аня!!!

Клименко Ігор, м. Суми

Редакцию глубоко тронула романтическая история Игоря и Ани. И хотя в розыгрыше компьютера от торговой марки Delfics ребятам не повезло, мы решили отметить молодую пару, подписав их на журналы «Домашний ПК» и Gameplay на следующий год. Чтобы у них не было причин расстраиваться, если в киоске вдруг не останется ни одного экземпляра «ДПК».

Доброго времени суток, уважаемая редакция «ДПК»! Хочется задать следующий вопрос. Он касается игр, поэтому, наверное, предназначен в первую очередь редакторам игрового раздела.

В вашем журнале очень удачно представлена рубрика «маленьких» игр. Они не на шутку затягивают и заставляют порой засиживаться допоздна. Словом, цепляют. Хотя, естественно, все зависит от качества исполнения и геймплея.

Так вот, на днях на меня нашла ужасная ностальгия по старым играм, а именно – вспомнился Dangerous Dave. И, как ни странно, в настоящий момент я не обнаружил ни одного достойного представителя данного жанра (точнее, клонов этой игры) для ПК. Может, плохо искал и не там, где надо? А может быть, похожие проекты не востребованы на персональном компьютере?

Знаю, на приставках это были чуть ли не одни из самых первых игр. Шутеры в 2D тогда пользовались успехом, и, видимо, успели порядком поднадоесть геймерам за столь продолжительное время. Но прошли годы, и никто не хочет возвращаться к хорошо забытому старому. Видать, и впрямь «вымер» этот жанр, и сейчас игры подобного рода вызывают только улыбку и воспоминания о былом.

А ведь на данный момент можно реализовать довольно классную игру в том же духе (духе Дэйва) и стиле, но с хорошей графикой, музыкой и т. п. для ПК! Желательно, чтобы она не занимала несколько DVD или CD, как это сейчас стало модным. Это ж ведь маленькая игрушка. Старый «Дэйв» под DOS вообще занимал копейки на НЖМД.

Шарики-тетрисы-маджонги-линии-карты-арканоиды... практически все до боли знакомые игры смогли сейчас реализовать в новом качестве на ПК, а о некоторых жанрах «бессовестно забыли»... Обидно, хоть сам сиди и рисуй-программируй.

Объясните, в чем проблема? И если вам все-таки известны похожие игры, то можно ли ссылки с названиями? Заранее благодарен.

Да, кстати, с письмом идут два графических файлика – это мое «маленькое» творение, то, как я приблизительно вижу «Дэйва» (или что-то подобное) в настоящее время и на наш лад.

Оцените, пожалуйста...

С уважением Саша, по e-mail

Действительно, игры типа Dangerous Dave сейчас не выпускают. Старые добрые 2D-шутеры почти исчезли с появлением 3D-action, их духовных наследников.

Мы перелопачиваем сотни shareware-игр, но, честно говоря, ничего подобного уже давно не встречаем. Как нам кажется, это объясняется популярностью top-down-шутеров, многократно возросшей после выхода знаменитого Crimsonland. Из последних отличных клонов можно вспомнить D-Bug, Alien Shooter 1/2, RIP, Shadowground и др. Они, по сути, те же 2D-шутеры, только с другого ракурса, и полностью заменили собой скроллируемые 2D-action. Остались детские платформеры такого плана, а вот сами 2D-шутеры, увы, исчезли.

На проходящем в Киеве 16–18 ноября конгрессе разработчиков shareware-игр Casuality Europe: East 2006 мы обязательно зададим ваш вопрос мэтрам индустрии «маленьких игр». И покажем ваши наброски украинским компаниям, они, по нашему мнению, выглядят достаточно интересно. Как знать, может быть, кто-то из отечественных студий вдохновится, и мы все-таки получим клон Dangerous Dave. Нам самим хотелось бы увидеть возрождение этого жанра.

Good Vibrations

Manfred Mann's Earth Band и Manhattan Transfer

Александр Птица

Есть на музыкальном небосклоне звезды, к которым неприменимо понятие «мода» или «сиюминутная популярность». Случилось так, что в течение одной ноябрьской недели мне довелось побывать на концертах двух коллективов, совершенно разных по своей жанровой стилистике, однако имеющих общий знаменатель – высокий класс и интеллигентность.

Появление артистов подобного рода в украинской гастрольной афише – добрый знак, а то, понимаете ли, уже в печенках сидят заполонившие все концертные площадки киркоровы с сердючками. Хотя с сожалением приходится констатировать, что концерты героев нашего сегодняшнего рассказа не собрали таких же аншлагов, как попсовики. А может, это и к лучшему, поскольку в залах не было лишних людей, а пришли только те, кого подобная музыка действительно трогает.

От преамбулы перейдем к делу. В рамках осенней сессии традиционного джазового фестиваля «ДоДж 2006» во Дворце «Украина» выступил легендарный вокальный квартет Manhattan Transfer. Состав группы неизменен вот уже почти тридцать лет, а ее участникам далеко за 50.

Не люблю слово «перфекционизм», но оно почему-то все время всплывало, когда я уносился вдаль на пронизывающих все тело изумительных джазовых вибрациях, проистекавших от творившей на сцене маленькие чудеса четверки.

Потрясающее чувство гармонии и ритма, пластика и артистичность – порой казалось, что лучше и не придумаешь. Но начиналась очередная композиция – и снова погружение с головой. Практически все, чего душа желала, было исполнено, в том числе любимая мною по умолчанию Birdland («Птичья страна»), Route 66, Twilight Zone/Twilight Tone, Java Jive, Operator и еще куча всяческих вкусностей.

Лично для меня на концерте был один совершенно потрясающий момент. Но для этого нужно вернуться на пресс-конференцию, когда Тим Хаузер спросил у народа, какие вещи хотелось бы вечером услышать... Я выкрикнул: «Duke of Dubuque!» (ну люблю я ее, что поделаешь).

Чувства, творившиеся у меня в душе, не передать словами, когда уже на концерте Тим сказал, что, дескать, первоначально они не собирались включать в программу некую песню, однако поступила заявка. Вы уже, наверное, догадались: после этого на блюдечке с голубой каемочкой преподнесли совершенно безумное акапельное исполнение Duke of Dubuque с последовавшим затем взрывом аплодисментов.

Не успели утихнуть эмоции от «Манхэттенов», как неугомонная меломанская страсть привела меня во Дворец спорта на выступление не менее легендарного британского клавишника Манфреда Манна и его ансамбля Earth Band. Начинавший свою музыкальную карьеру еще в дни моей юности незатейливыми битовыми песенками маэстро сейчас проповедует стиль, в котором сочетаются прогрессив, арт и джаз-рок. Нынешняя команда Манфреда отлично справляется с воплощением идей босса, создавая насыщенную и плотную музыкальную стену, мощными волнами накатывающую на публику.

Ребята порадовали своими хитами (Blinded by the Light, Spirits in the Night, Demolition Man, Don't' Kill It Carol и всенепременная дилановская Mighty Quinn в сопровождении зрительского хора), каждый из которых разворачивался из трехминутной песенки в настоящую многомерную сюиту.

Понять до конца, что же объединяет Manhattan Transfer и Manfred Mann's Earth Band, мне помог еще один музыкальный гений, лидер великой американской группы The Beach Boys Брайан Уилсон. Среди его нетленных шедевров есть песня «Хорошие вибрации».

Manhattan Transfer

www.manhattantransfer.org
10 премий «Грэмми»,
1998 г. – введена в Vocal Groups Hall of Fame
В нынешнем составе выступает с 1979 г.
На фото слева направо: Алан Пол, Дженис Сигель, Шерил Бентайн, Тим Хаузер




Manfred Mann's Earth Band

www.manfredmann.co.uk
С 1972 по 2004 г. вышли 17 альбомов группы, среди которых наиболее известны: Nightingales and Bombers – 1975, The Roaring Silence – 1976, Angel Station – 1979, Soft Vengeance – 1996.
На фото слева направо: Джофф Данн – ударные, Мик Роджерс – гитара, вокал, Манфред Манн – клавишные, Ноэль Маккала – вокал, Стив Кинч – бас